

KATIUSCIA MELLO

A ESPORTIVIZAÇÃO DA CAPOEIRA

Monografia apresentada à disciplina orientada pelo professor Iverson Ladewig, Turma W, como requisito parcial para conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física, do Departamento de Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do Paraná.

ORIENTADOR
DR. FERNANDO M. MEZZADRI

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus...

Agradeço aos meus pais, Carlos e Alcione, que sempre confiaram em mim e apoiaram a minha profissão.

Agradeço ao meu amigo e namorado Emerson e ao meu irmão Kiryan, que sempre estiveram presentes nos momentos difíceis e alegres.

Agradeço a todos os professores que contribuíram para minha formação, em especial ao professor Fernando Marinho Mezzadri, que ofereceu um acompanhamento atencioso com enriquecedoras sugestões e que me ajudou muito nesta etapa final do curso.

Agradeço a todos que, direta ou indiretamente, contribuíam para que eu concluísse a Licenciatura em Educação Física.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA ANGOLA E DA REGIONAL	29
QUADRO 2 – OBJETIVOS DO JOGO E DO ESPORTE	53

RESUMO

A Capoeira, que apresenta um caráter multifacetado, foi criada no Brasil como estratégia de resistência física e cultural à escravidão. Integrada à dinâmica da emergente modernização que a sociedade brasileira passou e passa, a capoeira envolve-se num intenso processo de mudanças em todo seu sistema gestual e simbólico. Ocorre uma nova ordem dos seus elementos de significação, o que implica numa sistematização e racionalização. Essa nova ordem foi de fundamental importância para que a capoeira fosse aceita e reconhecida pela sociedade. Neste processo de transformação, os gestos da capoeira estão cada vez mais medidos, pensados, contidos e calculados. A tão comentada “esportivização” da capoeira é uma das maiores preocupações da comunidade capoeirística, que teme uma descaracterização desta arte. Há uma grande semelhança entre as rupturas que ocorrem progressivamente no contexto da capoeira e as transformações dos jogos populares em esportes enquanto práticas específicas da era moderna. Temos que, mesmo com a dificuldade em se definir jogo e em separar sua história da história do esporte, eles tem significados diferenciados. A tarefa de situar a capoeira no contexto de jogo ou de esporte não é fácil, pois esta modalidade por vezes assume características do jogo e por vezes do esporte. É dado como certo que ela vem perdendo a cada dia seus componentes de ludicidade e de jogo, mas, mesmo assim, ainda não está regulamentada e institucionalizada como esporte. É visível seu distanciamento de uma organização tida como ideal para o esporte de alto rendimento. Pode-se dizer, então, que a capoeira aproxima-se mais do jogo do que do esporte, já que está tão longe desta organização. No entanto, notamos que o processo de transformação e modernização da capoeira é inevitável e, a partir deste processo se observa fatores relevantes para o entendimento do processo histórico pelo qual passa a sociedade brasileira. O que é necessário termos em conta, é que a capoeira como esporte é apenas uma das faces das diversas que ela pode assumir, dependendo do contexto em que esteja inserida.

Palavras-chave: capoeira; jogo; esporte

SUMÁRIO

LISTA DE QUADROS.....	<i>iii</i>
RESUMO.....	<i>iv</i>
1 INTRODUÇÃO.....	1
1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA.....	1
1.2 JUSTIFICATIVA.....	3
1.3 OBJETIVOS.....	5
1.3.1 Objetivo Geral.....	5
1.3.2 Objetivos Específicos.....	5
2 REVISÃO DE LITERATURA.....	6
2.1 CAPOEIRA – ASPECTOS GERAIS.....	6
2.1.1 Como se desenvolve o Jogo da Capoeira.....	27
2.1.2 Considerações importantes acerca da Capoeira.....	29
2.1.3 Acontecimentos relevantes no processo de transformação da Capoeira.....	33
2.2 JOGO – ASPECTOS GERAIS.....	38
2.3 ESPORTE – ASPECTOS GERAIS.....	44
2.4 BREVE HISTÓRICO – DO JOGO AO ESPORTE.....	46
2.5 PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENCONTRADAS ENTRE ESPORTE E JOGO.....	52
3 METODOLOGIA.....	54
4 CONCLUSÃO.....	55
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA

Capoeira é uma luta que foi criada no Brasil pelos escravos africanos. Ela foi uma estratégia de resistência física e cultural à escravidão. Há registros de sua existência desde o séc. XVII. Integrada à dinâmica da emergente modernização cultural, social, política e econômica pela qual passou e passa a sociedade brasileira, a capoeira envolve-se em um intenso processo de mudanças em todo seu sistema simbólico. Em oposição ao universo marginal em que se inseria, surgem as novas categorias, tomando a eficiência como estrutura central da nova ordem de seus elementos de significação. SOARES (1994, p. 313), por exemplo, ressalta que nos anos 30 e 40 do séc. XX a capoeira voltava ao cenário nacional, domesticada como “esporte popular”.

Há grande semelhança entre as rupturas que ocorrem progressivamente no contexto da capoeira e as transformações dos jogos populares em esportes enquanto práticas específicas da era moderna. Quanto a isso, podemos tomar por base BOURDIEU (1983, p. 139), quando ele afirma que a passagem do jogo ao esporte se realizou nas grandes escolas reservadas às “elites” da sociedade burguesa, nas Public Schools inglesas, onde os filhos das famílias da aristocracia ou da grande burguesia retomaram alguns jogos populares impondo-lhes uma mudança de significado e de função.

No que diz respeito às mudanças ocorridas com a capoeira quanto aos seus significados e funções iniciais, observamos uma aproximação ao pensamento de ELIAS (1992, p. 219), quando ele coloca que as pessoas, antigamente, estavam muito mais entregues a si próprias quanto à total sobrevivência física do que nós estamos.

Segundo VIEIRA (1998), evidencia-se um processo de incorporação da capoeira à uma mentalidade racional, em que o jogo progressivamente define-se

capoeira à uma mentalidade racional, em que o jogo progressivamente define-se enquanto prática esportiva institucionalizada e, por muitas vezes, voltada para competições ou espetáculos.

Vários estudos, como os de FRIGÉRIO (1989), REGO (1968), VIEIRA (1998) entre outros, analisam o embate entre Angola (estilo de capoeira mais próximo ao original, lento, próximo ao chão e rico em teatralidade) e Regional (estilo criado por Mestre Bimba, mais rápido, em pé, com objetivos mais eficientes) e apresentam considerações importantíssimas para uma maior compreensão dos processos de elaboração e reelaboração dos códigos da capoeira como um todo. A esse respeito, VIEIRA (1998) coloca que o aspecto eficiência foi o principal motivo para Mestre Bimba justificar a criação da Regional, pois para ele, a Angola – dita tradicional – havia se descaracterizado e se transformado apenas em brincadeira. Entretanto, FALCÃO (1996) acredita ser possível que este não tenha sido o principal motivo de Mestre Bimba e ressalta a influência de outras lutas e a mentalidade militar difundida na sociedade brasileira àquela época.

De uma forma geral, Mestre Bimba criou uma sistematização ampla que inclui seqüências de ensino, sistema hierárquico, regulamento para competições, normas de comportamento do capoeirista dentro e fora da roda, iniciando o contato da capoeira com outras esferas sociais, além da periferia das grandes cidades, recodificando os rituais nos moldes do ambiente político e cultural da década de 30, atribuindo à capoeira Regional o primeiro passo rumo à inserção da capoeira no contexto esportivo brasileiro. Ela manifesta em seus níveis simbólicos a dinâmica das relações entre o estado e a cultura num momento autoritário de nossa história.

A capoeira precisou se calçar nesta racionalização e sistematização para conseguir ser reconhecida e aceita pela sociedade, e, a partir disso, houve uma recodificação da modalidade, com gestos medidos, pensados, contidos e calculados. A capoeira se adaptou à nova concepção de corpo imposta pela sociedade. Desta forma, a pesquisa consistirá em apresentar um estudo sobre as transformações que vêm

ocorrendo com a capoeira no seu âmbito ritual e gestual, principalmente a partir da década de 30 até os dias atuais, analisando as relações estabelecidas entre esporte e jogo. Serão abordados diversos momentos desse processo transformador que fizeram com que a capoeira se tornasse a arte marcial brasileira. A partir disto, se tentará responder no presente estudo qual o papel que a capoeira assume na atualidade.

1.2 JUSTIFICATIVA

Há quase sete anos pratico essa arte e nesse tempo tenho tido a oportunidade de participar e organizar diversos eventos e campeonatos de capoeira, inclusive dois mundiais e dois europeus, conviver com figuras importantes do meio capoeirístico, além de ministrar aulas de capoeira em instituições de educação infantil e ensino fundamental.

Desta forma, meu interesse vem aumentando a cada dia e, cada vez mais me preocupo com a evolução da capoeira como esporte ou manifestação cultural brasileira.

Com a legitimação da capoeira pelo veio esportivo, houve uma recodificação desta, que incorporou uma perspectiva de arte marcial. Quanto a isso, uma das preocupações básicas dos líderes da capoeira no Brasil (antigos e renomados mestres) é a descaracterização desta arte, a partir de sua cooptação pelas camadas mais privilegiadas da população, o que demonstra que PRONI (1994, p. 405) está correto quando afirma que a capoeira é um esporte onde se encontram muitas resistências à esportivização, devido às suas origens.

Mestres antigos vêem as mudanças ocorridas nos últimos anos com a capoeira de uma forma muito complexa, combinando aspectos positivos e negativos. Ao mesmo tempo que reclamam da “descaracterização”, ressaltam que a capoeira já está nas universidades e tem (geralmente) apoio dos “poderes públicos” – aceitação

social da capoeira. Um bom exemplo é que, apesar de REGO (1968) ter afirmado que o turismo foi um dos grandes responsáveis pela descaracterização da capoeira, foi por este motivo que muitos capoeiristas brasileiros foram ensiná-la em terras européias e norte-americanas.

Como venho analisando essa luta há algum tempo, percebi que está ocorrendo uma diminuição das possibilidades de movimentos no desenrolar do jogo na forma em que tem sido praticada nas academias. Isso provavelmente ocorre em função da cobrança da técnica e também do envolvimento de movimentações advindas de outras artes marciais. Há uma sistematização e racionalização da capoeira que provocam quebras na sua fluidez original e nos encaixes de perguntas e respostas (sucessões de ataques e defesas) das ações dos dois jogadores. As combinações gestuais estão menos criativas e mais técnicas.

Para ser legitimada e integrada ao sistema, a capoeira perdeu, segundo FRIGÉRIO (1989), várias das características que lhes eram próprias, em virtude de sua origem étnica, e adquiriu outros elementos que favoreceram sua penetração nas camadas dominantes de Salvador. Em sua análise, a capoeira passa da condição de “arte negra” – a Angola - para a de “esporte branco” – a Regional.

Para FALCÃO (1996), a capoeira Angola e a capoeira Regional são mais diferenciadas pelos seus condicionantes históricos do que pelo seu conjunto de princípios técnicos, estéticos e ritualísticos. O mesmo autor observa que a capoeira ora resiste, ora se conforma com os mecanismos de ajustamento social impetrados pelas camadas dominantes. Esta mistura de conformismo e resistência que se verifica na capoeira se identifica com as conclusões de CHAUI (1989) a respeito da cultura popular no Brasil, quando ela demonstra que as culturas populares no país, apesar de conter lógicas próprias, se articulam com os códigos das culturas dominantes, recusando-os, aceitando-os ou conformando-se a eles.

A partir destes pressupostos, podemos observar que as transformações que aconteceram e acontecem com a capoeira e com outras modalidades, estão ligadas ao

contexto histórico em que se situam em cada momento, portanto, as “descaracterizações”, que muitos dizem e reclamam que ocorreram com a capoeira, não podem ser analisadas somente através de configurações técnicas e estéticas, mas principalmente a partir de seus condicionantes históricos-sociais, o que foi respeitado em todos os momentos no presente trabalho.

Partindo disto, torna-se importante registrar os avanços da Capoeira e sua transição do jogo ao esporte. Estes registros, fundamentados em autores que tiveram como objeto de estudo a Capoeira, o jogo e o esporte, poderão contribuir para futuros profissionais que estejam interessados em trabalhar e/ou pesquisar sobre este assunto.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Geral

Realizar estudo sobre a Capoeira que proporcione o embasamento necessário para que se possa classificá-la enquanto jogo ou esporte.

1.3.2 Específicos

Realizar estudos sobre a Capoeira, o Jogo e o Esporte, analisar as relações estabelecidas entre os temas estudados e detectar os principais fatos históricos que colaboraram para o processo de transformação da Capoeira.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 CAPOEIRA - ASPECTOS GERAIS

Os seguintes tópicos referentes à origem, definição e histórico da capoeira foram desenvolvidos a partir da análise das obras de BARBIERI (1993), ALMEIDA (1986), ALMEIDA (1982 e 1994), SANTOS (1996), MOURA (1980), CARNEIRO (1977), CAPOEIRA (1986), SILVA (1995), SANTOS (1993), AREIAS (1983), e REGO (1968).

Sua origem até hoje, pela carência de documentação, é pouco e mal esclarecida. Alguns documentos fazem referência ao termo como veremos a seguir:

“Capoeira. [Do tupi Kapu’era] S. F. Bras. 1. Terrenos em que o mato foi roçado e ou queimado para cultivo da terra ou para outro fim. 2. Mato que nasceu nas derrubadas da mata virgem. 3. Capoeira - Nome de uma ave brasileira semelhante a codorna. 4. Capoeira – Pequena perdiz de vôo rasteiro; de pés curtos; cauda curta e corpo cheio; listrado de amarelo escuro; tem um canto de beleza singular; porém, só ouvido ao amanhecer e ao anoitecer, seu macho, bastante ciumento, está sempre por perto e não raro a protege travando lutas tremendas com os rivais que ousam invadir seus domínios, afastando-os para longe de sua fêmea. 5. Capoeira – Jogo atlético, constituído por um sistema de ataque e defesa, de caráter individual e origem folclórica genuinamente brasileira, surgida entre os escravos Bantos procedentes de Angola no Brasil colônia, e que, apesar de intensamente perseguido até as primeiras décadas do século XX, sobreviveu à repressão e hoje se amplia e se institucionaliza como prática desportiva regulamentada; capoeiragem. 6. Capoeira - Indivíduo que pratica esse jogo; capoeirista.” SANTOS (1993, p.15)

Alguns historiadores afirmam que a Capoeira veio para o Brasil trazida pelos negros africanos, e outros a consideram como uma invenção dos escravos em terras brasileiras; pelo seu caráter de luta em ânsia de libertação.

Historiadores, folcloristas, pesquisadores e africanistas continuam em busca de respostas para esta questão: a Capoeira veio para o Brasil trazida pelos negros africanos ? Nasceu no Brasil, criada pelos escravos em ânsia de liberdade ? Ou teria sido uma criação indígena ?

Na obra de SANTOS (1993, p. 16), são citados alguns autores:

Do livro “A Arte da gramática da língua mais usada na costa do Brasil”, do padre José de Anchieta, editado em 1595, SANTOS faz a seguinte transcrição: “...os índios tupis-guaranis divertiam-se jogando capoeira...”.

Guilherme de Almeida, em seu livro “Música do Brasil”, argumentou ser indígena a origem da Capoeira, e também o navegador português, Martim Afonso de Souza afirmou ter visto tribos indígenas jogando Capoeira. O antropólogo Gerhard Kubik, professor da Universidade de Viena – Áustria e membro da Associação Mundial de Folclore, especialista em assuntos relacionados à África, não encontrou em suas pesquisas nenhuma manifestação semelhante à Capoeira, considerando portanto a expressão “Capoeira de Angola” uma criação brasileira, sem qualquer conotação cultural da África.

Por fim, Câmara Cascudo, outro grande historiador, afirma que os negros Bantos – Congo – Angolezes trouxeram-na em forma de danças litúrgicas; as quais eram praticadas ao som de instrumentos de percussão, transformando-se em luta aqui no Brasil.

SANTOS (1993, p. 16) faz o seguinte relato: “...longe de sua terra, privados de liberdade e do direito de se sentir gente, os negros padeciam, e nas noites de luar quando a saudade batia forte, dissipavam suas tristezas dedicando-se às manifestações culturais da mãe África.”

O ritmo de suas danças e a elevação dos seus cânticos traduziam o próprio sofrimento do negro, mas traziam de volta também a esperança dos seus sonhos que haviam sido roubados.

Entre as tradições africanas, há uma que merece destaque especial: “A DANÇA”. O negro dançava tudo, dançava a guerra e a paz, a tristeza e a alegria, a colheita, a caça e a pescaria, tudo enfim.

Assim, pode-se afirmar que os escravos africanos, desprovidos de armas para defenderem-se dos senhores de engenho e demais perseguidores, encontraram em uma de suas danças uma forma de adestramento de seus corpos, descobrindo desta forma, a

essência de uma arma que seria de grande valia para conquistar a sua própria liberdade.

Fundamentando-se nas posturas adotadas pelos animais em seus combates, os negros reproduziam suas marradas, coices, saltos e botes. Pode-se afirmar também que o estudo da utilidade das ferramentas de trabalho contribuíram para a invenção de outros golpes. Entre estes, como característico da Capoeira, citamos a rasteira, que nada mais é que a reprodução do movimento da foice roçando o mato ou cortando a cana-de-açúcar no canavial.

Sobre sua origem pode-se concluir que as manifestações culturais – somadas à genialidade do negro – foram base para a criação da Capoeira e, pelas evidências, leva-nos a crer, em terras brasileiras.

Vários historiadores defendem as mais diferentes teses com relação à sua origem.

Para AREIAS (1983), a capoeira além de luta, dança, defesa pessoal, esporte, cultura, arte e folclore, ainda é “... música, poesia, festa, brincadeira, diversão e, acima de tudo, uma forma de luta, manifestação e expressão de um povo, do oprimido e do homem em geral em busca da sobrevivência, liberdade e dignidade.” (p. 08).

Sobre a definição, REGO (1968) diz que:

“...esse misto de artes, o qual denominamos Capoeira, vem a ser um ‘diálogo mudo’ entre dois camaradas ou um jogo entre dois competidores. Sua evolução, digamos, sem traçar um início perfeito e completo, partiu do negro escravo para obter como vitória sua própria liberdade. Seu oponente seria todo o sistema em que se encontrava: uma terra desconhecida chamada Brasil e uma sina não desejada – a opressão e o serviço escravocrata.” (p. 25).

Hoje, a Capoeira como luta não tem os mesmos objetivos e metas que tinha quando foi criada, mesmo assim, ainda não perdeu sua identidade cultural e histórica.

Utilizando as regras instituídas e respeitando seus fundamentos e suas tradições, os capoeiras, combatentes ou jogadores, mostram suas habilidades dentro de um círculo do qual não devem sair, seguindo o ritmo e as intenções dos toques dos instrumentos utilizados (principalmente berimbaus, pandeiros e atabaque) e usando

posturas e golpes que aprenderam com seus mestres.

Sempre que ouvimos falar de Capoeira e pedimos algumas referências, nos dão a grosso modo: escravos, malandragens, banditismos, proibições, privações da liberdade, etc. Mas isso se deve ao desconhecimento de nossa própria história.

Considerando a Capoeira uma luta criada pelos escravos para sua própria defesa, com a Abolição da Escravatura os negros se viram livres, mas desempregados, criando assim, um grave problema social. Famintos e desempregados, sem ter para onde ir e o que comer, e somando-se a isso o aspecto racial que dificultou muito encontrar trabalho decente, foram obrigados a aceitar serviços pouco recomendáveis.

Nenhuma referência nega a existência de desordeiros nas rodas de Capoeira, como pode-se ver no desenrolar da história, mas generalizar seria uma grande injustiça.

O pesquisador Edison CARNEIRO¹, citado por SANTOS (1993) afirma que os capoeiras baianos nunca se caracterizaram pela malandragem. “Não são homens sem profissão, mas estivadores, carregadores, pescadores, que nas horas vagas e jamais em dias úteis, se reúnem para jogar Capoeira” (p. 19).

Os traços culturais e históricos desse povo, as lutas, a abolição, a Capoeira proscrita, as maltas, o crepúsculo da Capoeira, a regulamentação da busca da verdadeira identidade e os preconceitos pelos quais a Capoeira passou trouxeram ao leigo uma idéia distorcida a seu respeito.

Não sabe-se com precisão a veracidade dos fatos, porque o conselheiro Rui Barbosa, quando Ministro da Fazenda do governo do General Deodoro da Fonseca, considerando a exploração do homem pelo homem uma mancha de sangue na história do nosso país a ser apagada, mandou queimar toda a documentação referente à escravidão negra no Brasil. Também não se sabe se este foi o real motivo de Rui Barbosa. Acredita-se, porém, que essa atitude nos trouxe apenas a distorção de muitos fatos, porque os documentos que restaram forneceram os subsídios necessários para a

¹ CARNEIRO, Edison. *O Quilombo dos Palmares*. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1947.

reconstituição da nossa história.

Para uma maior compreensão dos fatos, considero necessário um rápido resumo histórico sobre os principais acontecimentos no mundo capoeirístico e em nosso país.

Com o advento do “Descobrimento do Brasil”, e de posse da nova terra, havia uma grande missão a cumprir: desbravá-la e torná-la uma fonte inesgotável de riquezas para a metrópole portuguesa.

A imensa colônia brasileira precisava de braços para desenvolver a agricultura e arrancar da terra os seus ricos tesouros. Todavia, isso só seria possível contando com a poderosa e incansável mão-de-obra escrava. Necessitava-se também de pessoas que viessem comandá-los.

Da obra de SANTOS (1993) pode-se transcrever “...a terra inculta e ameaçadora não era convidativa para as mulheres que não fossem mais ou menos perdidas e nem para os homens que não pertencessem à elite da mais ínfima ralé – viciados e corruptos, degredados e criminosos.” (p. 23).

Assim , a grande metrópole livrou-se da corja que em pouco tempo esvaziou as cadeias de Portugal, vindo a transformar o Brasil num asilo garantido a todos os criminosos que quisessem aqui morar.

Pelo intenso trabalho que tinham pela frente, e pela carência de mão-de-obra, lançaram mão dos índios, escravizando-os e submetendo-os a serviços forçados. Estes porém, se rebelaram, travando sangrentas guerrilhas contra os invasores. Após várias batalhas e muitas tentativas fracassadas, os portugueses partiram em busca de escravos africanos, que há muito tempo já vinham sendo utilizados na Europa.

Os negros eram caçados, arrancados de sua terra, acorrentados e levados aos navios negreiros, que, por muitas vezes, saíam superlotados. Alguns documentos relatam que certos mercadores chegavam ao absurdo de conduzir mais de mil negros numa só viagem, num navio que tinha capacidade máxima para quinhentos escravos.

A travessia levava em média de quarenta a cinquenta dias. Porém, haviam as

tempestades, os ataques de piratas e as calmarias que podiam atrasar a chegada. Um atraso de dez dias, por exemplo, era suficiente para a morte de 10% dos cativos. Vários documentos comprovam que a taxa média de mortalidade variava entre 15% a 20%, podendo às vezes, em casos excepcionais, atingir até metade ou mais da carga humana.

A fome e a sede, juntamente às doenças, se estendiam sobre eles, e, quando uma doença se agravava, só havia um remédio: o negro era lançado vivo ao mar. Quando não, os deixavam apodrecer no navio.

Quando aqui chegavam, doentes e enfraquecidos após exaustiva viagem, os negros eram conduzidos aos depósitos de engorda, onde recebiam, além de ração, um tratamento especial para recuperar o perdido. Feito isso, eram levados para serem vendidos. Após um criterioso exame, os negros comprados eram marcados com ferro em brasa pelo seu novo dono e conduzidos para sua fazenda, onde aguardariam trabalho, trancados em suas novas moradias (senzalas).

Sob o comando dos chicotes dos feitores, de sol a sol ou em baixo de chuva, os negros trabalhavam derrubando a mata e preparando a terra para o plantio da cana-de-açúcar.

Depois de doze horas ou mais de trabalho, abalados pela fadiga e pelo massacre, eram recolhidos à senzala para uma escassa alimentação e uma minguada noite de sono.

Como os negros escravos não se dobravam facilmente diante de seus escravizadores, principalmente aqueles que já haviam sentido o sabor da liberdade, na primeira oportunidade que houvesse, mínima que fosse, fugiam, não se importando com o que viesse a lhes acontecer depois. Em geral, os negros capturados eram colocados no tronco, onde sofriam a fúria diabólica dos capatazes. Neles era posta a ferro quente a marca de negro fujão, sofriam a pena dos açoites e, às vezes, até mutilações. Para sofrer tais castigos, e até piores, não precisavam fugir, bastava que não cumprissem à risca as ordens dos seus superiores.

Muitos não suportavam os maus tratos, o regime de trabalho e as

humilhações, rebelando-se abertamente contra seus opressores. Estes recebiam os mais variados tipos de tortura; o pelourinho², os açoites, o ferro de marcar a fogo e, se o castigo tivesse que ser mais longo, o negro recebia uma tora de madeira às costas, presa por uma corrente, a qual deveria carregar por vários dias. Além desses castigos citados, para a fuga ainda existia a gargalheira, - uma espécie de coleira que impedia os movimentos da cabeça do escravo. Se furtasse, prendiam-lhe ao rosto, uma máscara de flandres, - máscara de ferro ou lata, com pequenos orifícios para respiração, fechada à nuca por cadeado. Se o senhor quisesse obter do negro uma confissão, comprimiam-lhe os dedos polegares com anjinhos, - dois anéis de ferro que diminuíam seu diâmetro à medida que se apertava um pequeno parafuso.

1600 – Período áureo do mercantilismo – século em que a produção de cana-de-açúcar se tornou a base da economia brasileira, transformando o negro numa mercadoria valiosa absolutamente indispensável ao Brasil. Período que exigiu um tráfico de escravos em maior escala para atender a mão-de-obra servil e garantir o contínuo desenvolvimento do ciclo açucareiro.

Quando chegavam à terra desconhecida, com uma língua diferente, eram logo afastados de suas famílias para dificultar a comunicação e uma possível rebelião ou planejamento de fuga em massa. Além disso, estavam doentes, sem acesso a qualquer tipo de arma e totalmente vigiados. Dessa forma tornava-se realmente difícil uma organização e eventual reação contra essas inúmeras adversidades. Contudo, os negros nunca deixaram de lutar, reagindo das mais variadas formas: desde as fugas incertas para as montanhas, onde só viviam as feras, até a morte dos seus senhores e feitores, atirando-os vivos nos tachos de garapa³ fervente, mesmo sabendo a consequência fatal desse ato, pois, ao contrário do que muitos pensam, os escravos nunca aceitaram passivamente a escravidão, o que lhes faltava eram condições

² Pelourinho – Coluna de pedra ou madeira erguida em local público, onde se castigavam e expunham os negros, principalmente os ladrões e criminosos.

³ Garapa – O caldo da cana destinado à destilação, para depois ser transformado em açúcar, álcool ou aguardente.

favoráveis para a luta organizada.

Muitos escravos, não encontrando possibilidade para fuga, recorriam ao envenenamento, buscando na morte uma forma de livrarem-se do sofrimento. Sua agonia era tanta que muitos enlouqueciam, suportando a dor e o sofrimento com indiferença, alguns chegando ao ponto de engolirem a própria língua para asfixiar-se, redimindo-se na própria morte. Porém, não tardou que o instinto natural de preservação da vida, a depender do fator principal que era a coragem, fizesse com que os escravos descobrissem em seu próprio corpo a essência de sua arma.

Utilizando a base das danças, folguedos e competições que praticavam na África em dias festivos, cerimoniais e ritualísticos, e, segundo alguns estudiosos, misturando a cultura indígena, criaram uma forma de defesa usando como arma seus próprios corpos, onde, a destreza, a malícia, a agilidade, e, principalmente, a surpresa dos golpes não conhecidos pelos seus opressores tornou-se a arma tão desejada.

Para poderem adestrar seus corpos com o consentimento de seus senhores, disfarçaram os movimentos da luta numa forma de dança, passando assim, uma imagem de simples divertimento, e, quando fugiam das senzalas e eram encontrados, procuravam se defender com seus coices, cabeçadas e rasteiras para não serem conduzidos ao cativeiro.

As fugas das senzalas eram constantes, mas foi durante as invasões holandesas (1624 e principalmente 1630) que a vigilância sobre os escravos afrouxou favorecendo a fuga em massa. Obrigados a tomar providências urgentes, descuidaram-se dos cativos, que, cansados do regime de trabalho e brutalidade dos seus senhores, aproveitaram a desordem e confusão, fugindo aos milhares para o refúgio das matas agrestes do nordeste para formar seus redutos e quilombos.

A notícia de que na Serra da Barriga, no Quilombo dos Palmares, os negros podiam ser livres e viver como gente fez com que os mais corajosos e decididos arriscassem tudo e fugissem para lá.

Pouco depois de 1630, os quilombos tornaram-se verdadeiras repúblicas

semelhantes às cidades africanas.

A Serra da Barriga foi a principal escolhida por ser uma região de difícil acesso, cercada por precipícios e também pela grande semelhança com a sua pátria tão distante, mas que agora parecia um pedaço de seu chão, transplantado para o solo brasileiro.

Pela fertilidade do solo e pela segurança que proporcionava aos seus refugiados, Palmares tornou-se o maior e mais famoso quilombo, atingindo quase todo o estado de Alagoas e parte de Pernambuco.

Durante muitos anos, os quilombos viveram a paz e a esperança na terra magnífica que deles recebeu o nome de Palmares. Essa denominação veio em homenagem às palmeiras que se estendiam por toda a região.

Devido ao rápido crescimento de Palmares, várias expedições armadas começavam a ser enviadas para destruí-lo e trazer para as senzalas os negros fugidos, que cada vez mais se tornavam uma ameaça para os fazendeiros e senhores de engenho. As investidas eram muitas, mas Palmares resistiu a todas durante muitos anos, mostrando a sua capacidade de resistência e o seu poderio militar.

Em razão do insucesso de tantas expedições, em 1674 o próprio governador de Pernambuco organiza novas tropas para o combate, recrutando soldados, índios, mestiços e negros, formando o maior de todos os contingentes, objetivando a destruição da grande república e o resgate dos quilombolas.

As lutas foram sangrentas, mas Palmares resistiu. Nessas batalhas destacou-se a figura de um líder guerreiro chamado Zumbi, negro nascido livre, que pela sua coragem, bravura e ousadia tornou-se o grande comandante e senhor, que como um rei, recebeu autonomia para liderar Palmares e a todos os seus habitantes.

Em 1691 um novo governador de Pernambuco, Souto Maior, decidido a qualquer custo exterminar o império negro, recorreu aos serviços do bandeirante Domingos Jorge Velho. Assinado o acordo, Jorge Velho partiu imediatamente com sua tropa composta por mais de mil homens rumo à grande resistência negra. Lá chegando

foram surpreendidos pela organização de Zumbi, tendo que recuar para não serem totalmente derrotados.

Souto Maior, avisado das derrotas e da grande perda de homens manda uma tropa pernambucana ajudar Jorge Velho. A batalha seguiu sangrenta, mas Zumbi resistiu, repelindo mais uma vez os homens do velho bandeirante. Pelas grandes dificuldades encontradas, Jorge Velho pediu ao governador novas tropas e artilharia pesada, sem a qual não seria possível vencer os quilombolas.

Contando com um grande reforço, na madrugada de 06 de fevereiro de 1694 tiros de canhão abriram brechas à sua frente dando passagem à tropa de combatentes. Foi um combate sangrento. Dois tiros atingiram Zumbi, porém, mesmo baleado, ele continuou lutando. Os palmarinos estimulados pela sua bravura também não se renderam, preferindo, como seu líder, morrer lutando pela liberdade. Homens, mulheres e crianças foram ficando pelo chão.

A luta foi chegando ao fim. Depois de um cerco de três anos e de uma batalha acirrada de 22 dias, conseguiram finalmente destruir o quilombo, que, durante quase um século de existência abrigou seu povo sob seu escudo de paz, justiça e liberdade. A grande expedição de Domingos Jorge Velho conseguiu afinal destruir o reduto de Palmares.

Terminada a chacina, apenas um destino aos negros sobreviventes: o caminho de volta às senzalas. Aqueles que da escravidão conheciam apenas a sua história, também entraram no esquema dos trabalhos forçados e das torturas ilimitadas.

À procura de Zumbi, os homens de Jorge Velho passaram a destruir os últimos mocambos⁴. A busca é infinita, mas não conseguem encontrá-lo, achando inclusive que ele já estivesse morto, perdido em algum precipício. Porém, ao contrário do que muitos pensavam, Zumbi estava vivo, forte e armado, e só após um ano de buscas é que ele foi encontrado em companhia de vinte homens. Surpreendido e cercado, ordenaram-lhe que se rendesse. Embora sem qualquer possibilidade de êxito,

⁴ Mocambos – 1. Couto de escravos fugidos, na floresta. 2. Habitação miserável. 3. Cabana.

Zumbi respondeu atacando, defendendo com dignidade o seu direito de liberdade.

No dia 29 de novembro de 1695 Zumbi foi morto. André Furtado de Mendonça deu fim a vida do último líder da República de Palmares, cortando a sua cabeça o levando-a para a cidade de Recife, onde ficou exposta em praça pública até decompor-se. Todavia, por mais que a notícia se espalhasse, os escravos jamais acreditavam no que ouviam. À noite, em suas senzalas, milhares de escravos cantavam para dar mais força e vigor ao rei de Palmares:

*Zumbi Zumbi, óia Zumbi!
Zumbi Zumbi, ganga Zumbi!
Zumbi muchicongo, óia Zumbi!*

Os negros acreditavam que se ZUMBI estivesse morto, esse canto cerimonial poderia restituir-lhe a vida.

Com o passar dos anos, muitas coisas ocorreram e muitas transformações houveram. A dança-luta que os negros levaram para os cinco quilombos, estruturou-se e ganhou novas formas, tornando-se mais eficiente e caracterizando-se mais como luta. A dança-luta que permaneceu nas senzalas com os cativos também evoluiu; por um lado aumentou sua eficiência e por outro ampliou seus recursos para continuar enganando seus opressores. Visto que a eles era proibido qualquer tipo de luta ou brincadeira que pudesse colocar em risco a integridade física de seus senhores, bem como as suas, introduziam à sua manifestação seus instrumentos musicais e seus cânticos, dando a ela não apenas os complementos necessários à camuflagem da luta, mas principalmente, deram-lhe a força e a magia imprescindível para sua sobrevivência.

Assim, o conjunto rítmico de passos e gestos, cânticos e palmas, com toda sua força e misticismo, pôde ser praticado debaixo do nariz dos seus senhores e sob a vigilância dos capatazes e capitães-do-mato, que não tinham percepção nem inteligência suficientes para suspeitar que aquela simples dança era uma forma de

protesto contra a escravidão e a futura luta para sua libertação.

A luta desenvolvida às escondidas, sob a camuflagem a ela inserida, ganhou novas normas e ampliou a sua dimensão.

Por ser muitas vezes praticada nas clareiras das matas, denominou-se Capoeira. Essa denominação veio em razão de tanto se falar: “o negro fugiu para a capoeira”, “o negro fujão deve estar na capoeira”, ou, “peguei os escravos vadiando na capoeira”. Como aquela manifestação até então não tinha um nome, passou a chamar-se definitivamente de Capoeira.

Podemos confirmar quase toda a história da capoeira através das diversas cantigas de capoeira, como essa:

*Nos matos verdes e baixos
Cujo nome é capoeira
Em ânsia de liberdade
Nasceu a luta brasileira
Era arma utilizada
Por escravos desnutridos
Contra brancos, fortemente armados
E os negros bem sucedidos...*

Domínio Público

Por outro lado, os senhores de engenho e capatazes que presenciavam aquela manifestação dos negros escravos, quando em momento de folga ou dias em que lhes era permitido o descanso, chamavam-na de “brincadeira dos angolas”, ou “vadiação dos angolas”, por serem negros bantos procedentes de Angola os que mais praticavam aquela atividade.

O tempo passa e a Capoeira desenvolve-se progressivamente dia após dia. Mesmo com todas as suas características de dança e como seu aspecto lúdico, aquela manifestação muitas vezes deixava transparecer o seu poder de luta. A velocidade dos movimentos e a destreza com a qual estes eram executados, colocavam em risco a integridade física dos próprios escravos bem como a integridade física e moral dos seus opressores. Como escravo machucado traria prejuízo ao seu dono e um

escravizador agredido ou morto seria uma afronta aos grandes senhores, não tardou que essa prática fosse terminantemente proibida.

A dança, que a princípio tinha tão somente finalidade de ser um passatempo para os escravos, evoluiu, servindo para o negro expressar através do seu corpo e seu canto todos os seus sentimentos, servindo para dissipar a tristeza que tanto o afligia, dando-lhe ainda, pelo seu caráter de luta, a autoconfiança necessária, sendo de grande valia para as ocasiões oportunas.

Pelos motivos já citados e por muitos outros, a Capoeira passou a fazer parte das vidas dos escravos, sem a qual seria difícil viver.

Pela necessidade de preservação de sua arte, recorrem mais uma vez ao seu gênio criativo, encontrando o recurso preciso para poderem continuar com a sua arte de libertação. Desta vez, como recurso, utilizaram um dos seus instrumentos musicais para dar o alarme: — um pouco distante da roda dos capoeiras, ficava um tocador de berimbau no alto de um monte, de onde poderia se avistar a aproximação do senhor de engenho, feitor ou capitão-do-mato. Notada a sua aproximação à roda, era dado o sinal de alerta através de um toque especial chamado por eles de Aviso. Após este aviso, muitos escravos se dispersavam, e os que ali ficavam simulavam algum tipo de brincadeira que nada tinha a ver com a Capoeira.

Como a modalidade luta dentro da Capoeira nasceu coibida, desde o seu nascimento teve que ser acobertada pela encenação, pelo encanto e magia do seu ritmo musical. Pela sua constante atuação em defesa dos escravos foi descoberta e proibida, sendo considerada uma prática de marginais. Sendo assim, seus praticantes passaram a ser vigiados pela sociedade e punidos pelos códigos penais.

Criada a Guarda Real de Polícia, através do decreto de 13 de maio de 1809, assume a chefia o temível major Miguel Nunes Vidigal. Ele era uma pessoa bastante habilidosa, de sangue frio e uma agilidade a toda prova, manejava muito bem a faca e a navalha, era bom no murro e melhor ainda no jogo de paus. Se isso ainda fosse pouco, era grande conhecedor da arte da capoeiragem, sendo que nos golpes de cabeça

e de pés era considerado inigualável.

Major Vidigal, em sua atuação frente à polícia, tinha como principal objetivo acabar com as rodas de Capoeira e casas de candomblé. Aos capoeiras, a quem perseguia com maior obstinação, reservava um tratamento especial, a que chamava de Ceia dos Camarões⁵.

Pela constante e acirrada dedicação ao seu trabalho, muitas vezes deu conta do recado, prestando os serviços desejados, merecendo com isso várias promoções. Foi sem dúvida a pedra no sapato dos capoeiras por quase meio século. Faleceu em 10 de junho de 1853, como Marechal de Campo e Cavaleiro da Imperial Ordem do Cruzeiro.

Mesmo com pulso forte e a acentuada determinação de Vidigal, não foi possível cumprir de todo o seu intento, não acabando com os capoeiras nem dando fim aos problemas existentes entre eles e a polícia, sobretudo no que diz respeito ao uso de armas pelos capoeiras. Como eram constantemente perseguidos, andavam geralmente armados. A arma mais comum a todos eles era a navalha, a qual manejavam com incrível habilidade. Outra arma bastante usada, segundo histórias de antigos mestres, era a faca de osso, feita de braço ou canela de defunto, cujo corte infeccionava formando uma ferida difícil de cicatrizar. Usavam também um outro tipo de faca, chamada de faca de ticum. Ticum ou tucum, é uma palmeira que atinge de dez a doze metros de altura, cujo fruto é também conhecido pelo nome de Mané Velho. Segundo capoeiristas antigos, a madeira tem a resistência do ferro e grandes poderes mágicos contra a mandinga⁶, o que explicava a confecção de tal arma.

No Rio de Janeiro a arma mais usada era o petrópolis, espécie de bengala grossa, toda trabalhada, ou um simples bastão disfarçado de bengala para uma eventual necessidade.

Outra arma utilizada em tempos de proibição era o próprio berimbau. Muitos capoeiras faziam numa de suas extremidades um encaixe, e quando a polícia chegava e

⁵ Ceia dos Camarões – Violentas surras e torturas aplicadas aos capoeiras presos em flagrante.

⁶ Mandinga – 1. Feitiço, bruxaria. 2. Indivíduo pertencente à raça sudanesa, dado fortemente à prática de feitiçarias.

eles viam que não dava para fugir, desarmavam rapidamente seu instrumento, encaixavam uma foicezinha que traziam no bolso, a qual vinha afiada dos dois lados, e se defendiam como podiam.

As perseguições cada vez mais acirradas culminaram na origem da primeira proibição oficial contra a Capoeira: Código Criminal do Império, de 1830, capítulo IV, artigo 295, enquadrando-a como “vadiagem e mendicência”, autorizando a condenação de todo capoeirista preso em flagrante, por ser considerado um vadio sem profissão definida.

13 de maio de 1888. Enfim a tão sonhada “Abolição da Escravatura”. Libertar os escravos do terrível pesadelo não foi um sonho recente que em poucos meses tornou-se realidade. Seu processo gradual de libertação, teve seu início em 1757, quando o padre Manoel Ribeiro da Rocha, tido como o primeiro abolicionista brasileiro, publicou o seu livro “Etiópe Resgatado”, em favor da Campanha Abolicionista.

Em 1789, essa idéia foi novamente defendida no movimento patriótico denominado “Inconfidência Mineira” encabeçado por Tiradentes, que junto aos seus companheiros, pretendia libertar o Brasil do regime colonial português.

Ainda no governo de D. João VI, bem antes do Brasil tornar-se independente, foi assinado o primeiro acordo com a Inglaterra, no qual o Brasil se comprometia a reduzir o tráfico de escravos.

Por interesses econômicos, as pressões inglesas tornaram-se cada vez mais fortes no combate ao tráfico negreiro. Para contornar tais situações, o Brasil comprometeu-se em suspender o tráfico assinando novos tratados com a Inglaterra.

Os acordos não foram cumpridos. Nem mesmo os navios de guerra ingleses, caçadores de navios negreiros, conseguiam acabar com o tráfico.

Ingleses e abolicionistas, unidos num só propósito cada qual à sua maneira, lutavam para acabar com o tráfico e pôr fim à escravidão.

Após decorrentes anos de intensas lutas em prol da Campanha Abolicionista,

surge afinal a Lei Euzébio de Queiroz (de 04 de setembro de 1850), declarando extinto a tráfico de escravos da África para o Brasil e estabelecendo severas penalidades aos infratores. Ainda assim, os desembarques clandestinos estenderam-se por quase mais uma década.

Em 28 de setembro de 1871, uma nova conquista: a Lei do Ventre Livre, obtida pelo Visconde do Rio Branco, José Maria da Silva Paranhos. Segundo essa lei, todos os nascidos de ventre escravo a partir daquela data seriam livres. Mais quatorze anos de empenho constante e uma nova lei é aprovada: a Lei dos Sexagenários, datada de 23 de setembro de 1885, declarando livre, automaticamente, todo escravo ao completar 60 anos de idade. Foi autor desta Lei o Conselheiro Saraiva.

Mais três anos e finalmente é assinada a Lei Áurea. A Lei nº 3353 de 13 de maio de 1888 declarou extinta a escravidão negra no Brasil.

O decreto assinado pela Princesa Isabel, regente do Brasil na ausência de seu pai, o Imperador Dom Pedro II, então na Europa por motivo de doença, pôs fim à instituição de mais de três séculos, declarando livres os últimos setescentos mil escravos existentes em todo o território nacional.

Como defensores da Campanha Abolicionista destacaram-se brasileiros ilustres como o Ministro Rui Barbosa, o jornalista José do Patrocínio, o advogado Luiz Gama, Saldanha Marinho, Joaquim Nabuco, André Rebouças, Ubaldino do Amaral e o glorioso baiano Antônio de Castro Alves, considerado o maior poeta sul-americano de todos os tempos, que inspirado no sofrimento dos negros escravizados, compôs as mais belas poesias do gênero.

A escravidão negra, infame e desumana, mesmo no seu período áureo, encontrou sérios defensores dispostos a acabar com a instituição e mudar o pensamento de que o negro não tem alma e era feito para servir de escravo às raças superiores.

Todo negro submetido ao sistema de escravidão era obrigado a privar-se de qualquer sentimento ou ato de sociabilidade, pois, para tornar escravo um homem, o

seu senhor proibia todos os seus laços sociais anteriores, esperando com isso fazer dos seus superiores o único elo do escravo com o mundo.

Essa deveria ser a imagem padrão do escravo, a ordem e o pensamento do branco dominador: “escravo vivo, pela escravidão se julga morto, sendo livre, se torna preso aos elos da escravidão; e nascendo para dominar e possuir, pela escravidão fica possuído e dominado”. Pobre era o seu sustento e grosseiras as suas vestes, apenas de boa qualidade quando compradas de segunda ou terceira mão. Isso, porém, era privilégio apenas de quem tinha disposição para trabalhar no “ganho”, atividade paralela à tarefa exaustiva que rendia algum lucro, e dava ao escravo condições de guardar algum dinheiro, para após alguns anos de intensa dedicação ao trabalho, comprar a sua carta de alforria.

Com a liberdade na mão, tratava logo de comprar o tão sonhado par de sapatos para exibir sua condição de liberto e não ser confundido com a classe sub-humana dos “pés descalços”.

A notícia da Lei Áurea tomou conta dos negros e mulatos, que durante três dias e três noites, dominados pela alegria delirante, cantaram e dançaram ao som dos seus instrumentos promovendo um verdadeiro carnaval, porém, essa alegria durou pouco. A lei da abolição não veio acompanhada de leis que garantissem a segurança econômica dos escravos libertos, e nem tampouco a sua integração à sociedade racista e dominadora. Assim, iniciou-se um novo sofrimento da raça infeliz, considerada totalmente inferior, sendo portanto, desprezada e relegada ao completo abandono.

Como citado anteriormente, após a “pseudo-Abolição da Escravatura”, os escravos tornaram-se livres, porém, desempregados, o que acarretou um grave problema social. Substituídos pelos imigrantes, os escravos passaram a perambular pelas ruas das cidades e locais de maior movimento à mercê da prostituição e da marginalidade.

As ocupações de melhor representação social, logicamente, passaram a ser privilégio das pessoas brancas. Para os negros restaram apenas as posições mais

humildes da sociedade brasileira, “o subemprego”, num contexto em que o preconceito racial funcionava como um elemento de barragem para a conquista de uma melhor condição de vida.

Residindo nos morros e periferias, desempregados e humilhados, famintos e desesperados, sem saber o que fazer, viram-se obrigados a aceitar qualquer espécie de trabalho. Por serem habilidosos lutadores, valentes e destemidos, muitos deles foram logo contratados como capangas, criando assim, com suas atuações, uma imagem de arruaceiros e baderneiros. Muitos, porém, conseguiram serviço nos portos, estações ferroviárias, mercados e feiras. Foram nesses locais também, nos momentos de folga ou enquanto os afazeres não apareciam, que negros e mulatos folgavam no jogo da Capoeira, encantando turistas e viajantes com suas habilidades, seus cânticos e instrumentos musicais, conseguindo inclusive uma certa soma em dinheiro, a qual era dividida entre os desempregados mais necessitados.

Essa forma de dança-luta, utilizada a pouco, foi assimilada também por marginais brancos, que fazendo uso dela indevidamente agravaram ainda mais a imagem já mal vista da Capoeira.

Veio então a segunda proibição oficial: em 1890 o Código Penal da República, no capítulo XIII, faz alusão aos capoeiras classificando-os como vadios e marginais, estabelecendo no artigo 96, de dois a seis meses de prisão aos infratores, e aos chefes ou cabeças, a pena em dobro.

No Rio de Janeiro, a Capoeira passou também por um grande período de repressão, mas foi nos últimos dias do Império e nos primeiros da República, quando o bacharel Sampaio Ferraz, com pleno apoio do Marechal Deodoro da Fonseca, prendia em flagrante ou através de processo capoeiristas de todas as classes, deportando-os para a ilha de Fernando de Noronha para serem submetidos a trabalhos forçados. Na lista dos nobres capoeiras presos por Sampaio Ferraz, consta o nome do famoso e terribilíssimo José Elísio dos Reis (Juca Reis), que mesmo sendo filho do Conde de São Salvador de Matosinhos, foi preso simplesmente pelos seus precedentes, sendo

remetido apenas quase um mês de prisão em Fernando de Noronha, onde permaneceu alguns meses até acabar de cumprir a sua pena. Outro capoeirista notório da época bastante perseguido foi Manduca da Praia, que segundo a sua lenda, acabava sozinho com a festa da Penha. Este, porém, conta sua história, nunca foi preso, pois além de ser valente e habilidoso, tinha muito dinheiro e grandes amigos influentes na sociedade. Por suas brigas e confusões respondeu a vinte e um processos, mas graças à sua influência pessoal e de seus amigos, saiu absolvido de todos eles.

Maior repressão contra a prática da Capoeira veio em 1893, quando o Código Penal Brasileiro, através do decreto n° 145, autorizou o governo a constituir uma “Colônia Correcional” destinada aos vadios e capoeiras processados.

Na Bahia, a Capoeira passou a sua fase de maior repressão no período de 1920 à 1927, durante a administração do famigerado delegado de polícia Pedro de Azevedo Gardilho (Pedrito), que contando com um esquadrão de cavalaria, tornou-se ainda mais famoso pela perseguição aos capoeiras e casas de candomblé. Trabalho este pelo qual tinha grande orgulho e obstinação.

Essa época foi, sem dúvidas, o grande martírio dos capoeiras. A polícia com um esquema muito bem organizado, tentava acabar com a sua prática a qualquer custo. Às vezes, quando os repressores apareciam, os capoeiras reagiam, mas quase sempre levavam a pior, sofrendo sérias conseqüências; entre estas, o capoeirista recebia como castigo a própria morte, pois, amarrado pelos pulsos no rabo de um e de outro cavalo, era arrastado em grande velocidade até o seu destino: o quartel de polícia.

Por volta de 1930, Mestre Bimba, exímio capoeirista, considerando a capoeira fraca como luta contra os opressores e acreditando na possibilidade de torná-la mais eficiente e respeitada, passou a estudá-la, aperfeiçoando seus golpes, movimentos e posturas, introduzindo-lhe uma nova movimentação, dando-lhe uma característica totalmente marcial. Denominou seu novo estilo de “Luta Regional Baiana”. Após essa renovação, a capoeira recuperou seu poder de luta perdido por muitos ao longo dos anos, voltando a ser temida e respeitada, não apenas pelos seus

repressores, como também pelos capoeiristas do antigo estilo (ANGOLA).

Após a revolução de 1930, assumiu a presidência da república Getúlio Vargas. Com a missão de reconstruir o país e o desejo de conquistar a simpatia do povo brasileiro, Vargas realizou uma série de reformas no Brasil e liberou várias manifestações populares, entre elas a Capoeira e o Candomblé. Com a sua liberação, podemos dizer que a Capoeira passou a ser praticada livre de repressões, aumentando a sua aceitação, crescendo bastante nos grandes centros, merecendo a atenção e o respeito dos seus simpatizantes.

Um dos fatores fundamentais para a emergência de Mestre Bimba como líder na comunidade capoeirística foi o apoio obtido do Estado, chegando a apresentar-se com seus alunos para o presidente em 1953.

Conforme VIEIRA (1998, p. 144-145), as ideologias em vigor na década de 30 e no Estado Novo permearam as concepções acerca da educação e do trabalho físico. Buscava-se, através de uma prática física racional e disciplinada, a formação de um “novo homem”, moldado dentro dos parâmetros da autoridade e da força. A preocupação de Mestre Bimba com a formulação de uma capoeira eficiente, do ponto de vista do combate corporal, reflete o espírito militar que se difundiu na sociedade brasileira no período do surgimento da capoeira Regional. O capoeirista era visto como combatente. Os princípios militaristas se baseavam em inculcar a obediência, disciplina, organização e respeito à ordem, procurando formar o “cidadão-soldado”, que seria a base da segurança nacional.

Este mesmo autor (1998, p. 163) conta que esta época foi marcada por uma política cultural fundamentalmente orientada pela preocupação de ruptura com características como a malandragem, a indolência e a preguiça, tidas como definidoras da condição de país arcaico e o que se queria no momento era um país moderno.

Sua maior aceitação, crescimento e modernização, como relatam praticamente todos os autores pesquisados, a Capoeira deve a Mestre Bimba, sistematizador do estilo Regional, fundador da primeira academia com autorização

oficial obtida em 09 de julho de 1937, a partir de quando ela recebe o seu devido reconhecimento, sendo registrada pelo governo como instrumento de educação física.

Essa transformação, reconhecimento e ascensão possibilitaram a sua aceitação, inclusive por jovens universitários, os futuros doutores da Capoeira que por sua vez, valeram o seu ingresso na música, literatura, cinemas e palcos teatrais.

Em 1961, a Capoeira renasceu sob forma de esporte. Foi introduzida no currículo de ensino da Polícia Militar do Estado da Guanabara, subiu mais um degrau e foi registrada como prática desportiva regulamentada pela CBC (Confederação Brasileira de Pugilismo) em 26 de dezembro de 1972, depois ocorre a criação da CBC (Confederação Brasileira de Capoeira). A partir daí, vem sendo valorizada, participando de competições estaduais e nacionais, conquistando cada vez mais o seu lugar de destaque no cenário artístico, esportivo e cultural do país.

Muitos foram os capoeiras famosos, imortalizados por suas histórias, canções e lendas conhecidas no Brasil e no mundo, como por exemplo Zumbi dos Palmares, o magnífico deus negro reconhecido como o primeiro mestre de Capoeira, ou Besouro Cordão de Ouro, cuja lenda conta que quando o número de inimigos era muito grande, e sendo impossível vencê-los, transformava-se em besouro e saía voando, afrontando seus perseguidores e desafiando a própria lei da gravidade.

Como vemos, os capoeiras do passado marcaram a época de sua existência, caracterizando-se pela coragem e valentia demonstrada frente aos desafios que surgiam, ou diante das incumbências que lhes eram impostas. A Guerra do Paraguai (1864 - 1870), por exemplo, foi um marco histórico na vida dos capoeiras, pois, sendo muitos deles recrutados como “voluntários” da pátria para defender o Brasil e obter como recompensa a própria alforria, lutaram com toda sua bravura, audácia e sangue frio. Tendo-se em conta que as condições da guerra de então exigia muitos combates corpo a corpo, estes tornaram-se um grande destaque frente à esta sangrenta batalha.

Além da bravura e da destreza, os capoeiras tinham outra característica marcante: seu modo irreverente de ser. Em geral, vestiam-se de branco, usavam

chapéu à banda e traziam uma minúscula argola de ouro na orelha como insígnia de força e valentia. Enfeitavam o pescoço com um lenço de seda, que além de disso protegia do suor e tinha ainda uma terceira função: proteger o pescoço do fio da navalha. Como forma de proteção às suas identidades, camuflavam seus verdadeiros nomes com apelidos, tradição esta que perdura até os dias atuais.

Assim tivemos num breve histórico, o perfil da luta, que

“...nascida em ânsia de liberdade cresceu. Adquirindo novas formas e cores, tornou-se forte e sobreviveu. Virou luta de gladiadores. Proibida, camuflou sua agressividade ao som dos berimbaus. Encantou com suas melodias, ritmos e poesias, conquistando assim a sua liberdade. Tornou-se a rainha do folclore brasileiro. Ganhando mais vida, saiu da clandestinidade, sendo hoje praticada por adeptos de todas as camadas de nossa sociedade.” (SANTOS, 1993, p. 72).

2.1.1 Como se desenvolve o jogo da Capoeira

Atualmente, a capoeira se desenvolve numa roda (círculo formado por capoeiristas em pé). No centro se situam os dois jogadores que desempenham seu “diálogo” e são os objetos de atenção e referência dos demais. As pessoas que compõem a roda conduzem as palmas e o canto, juntamente com os instrumentos musicais (berimbau, pandeiro e atabaque) que ditam o nível e o andamento rítmico do jogo. Os instrumentos marcam o ritmo, no entanto, o canto constitui a mensagem verbal propriamente dita. No canto há o improviso que depende da habilidade do cantor (ou cantador).

O canto é uma forma de preservar, rememorar valores e fundamentos relacionados à capoeira, formando uma espécie de linguagem com os demais participantes. Ele está relacionado com a historicidade da capoeira (histórias cantadas), o cotidiano, a temporalidade na qual o sujeito que entoia o canto está inserido.

Normalmente o canto utiliza uma linguagem coloquial que retrata desde aspectos da vida cotidiana à posições pessoais do cantador traduzidas pela realidade

social que o cerca.

Os temas cantados são os mais variados, refletindo sempre uma maneira de se ver o mundo. Para isso, recorre-se à memória histórica e/ou sempre com o objetivo de lançar uma mensagem e obter uma resposta mediante o “coro” da cantiga. A função do coro é participar efetivamente no desempenho do “jogo” para elevar o nível de entusiasmo dos praticantes. O aspecto mais importante desse entusiasmo é o ritmo. O andamento rítmico deve ser constante e sem oscilações.

O berimbau é o principal instrumento que acompanha o canto. Na verdade é ele que comanda todo o desenvolvimento da roda. Dependendo do ritmo “ditado” por ele, os jogadores deverão se comportar de acordo com os princípios de cada ritmo. Existem vários toques de berimbau (ritmos diferentes) e estes correspondem a várias maneiras de “jogar”. Mudam-se os movimentos corporais, os golpes e as atitudes.

Para uma melhor compreensão, podemos ver os exemplos da capoeira Regional na academia de Mestre Bimba:

“O Mestre pegava seu berimbau e tocava o ‘São Bento Grande’ onde o jogo tinha que ser rápido, alto e violento, depois tocava a ‘Iúna’, toque em que só era permitido o jogo entre ‘formados’. Se durante o jogo alguém batesse na porta, Bimba mudava o toque para ‘Cavalaria’, que era toque de aviso [...] Bimba tocava também a ‘Banguela’ quando sentia que dois formados estavam se ‘estranhando’, como neste toque o jogo tem que ser bem lento, quase que a dança pura da capoeira, os ânimos eram acalmados”. (ALMEIDA, 1982, p. 28)

CARYBÉ ainda complementa:

“Mestre Bimba ainda utilizava os toques de Santa Maria, Idalina e Amazonas, que só eram tocados para alunos adiantados, e como Bimba era exigente, poucos dados sobre estes toques foram transmitidos [...] Quanto à capoeira Angola, os toques são mais diversos ainda. Os mais conhecidos são o São Bento Grande, jogo ligeiro; São Bento Pequeno, samba da capoeira; Banguela, jogo de dentro com faca; Santa Maria, jogo lento; Ave Maria, hino da capoeira; Iúna, jogo de baixo e Cavalaria, que era toque de aviso quando alguém indesejado se aproximava”. (1962, p. 120)

Apenas com estas poucas informações pode-se notar o grau de complexidade que envolve a capoeira.

2.1.2 Considerações importantes acerca da Capoeira

Segundo VIEIRA (1998, p. 87), geralmente é estabelecido um corte que separa capoeira “moderna” (Regional) de sua vertente “tradicional” (Angola). Esse tipo de abordagem geralmente trata a capoeira Regional como uma forma “descaracterizada” da capoeira original, pressupõe uma dualidade que não se verifica na realidade, podendo ser apresentada esquematicamente no seguinte quadro:

QUADRO 1: PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA ANGOLA E DA REGIONAL

CAPOEIRA ANGOLA	CAPOEIRA REGIONAL
Original Tradicional Jogo baixo Jogo lento Recreativa e maliciosa Envolta em religiosidade e misticismo Integrada à cultura negra Praticada pelas camadas sociais marginalizadas	Descaracterizada Moderna Jogo alto Jogo rápido Agressiva e sem malícia Secularizada e isenta de símbolos religiosos Expressão da dominação branca Praticada pelos estratos sociais médios e superiores

Realmente a capoeira de Mestre Bimba continha algumas das características citadas, no entanto, podemos observar que a capoeira atual não apresenta esse corte. A grande maioria dos grupos afirma se situar em um ponto médio entre os dois estilos.

Para FRIGÉRIO (1989, p. 86-88), existem oito características que diferenciam a capoeira Angola e a definem como arte, que são:

- 1) Malícia – é um dos fundamentos da capoeira. É a habilidade de surpreender o adversário, de “fechar-se” e evitar ser apanhado de surpresa pelo outro. O angoleiro se utiliza da picardia – ele distrai seu rival, brinca com ele, engana-o, mostrando-se desprotegido para ser atacado e assim pode lançar seu contra-ataque com mais eficácia.

- 2) Complementação – os dois jogadores ficam atentos aos movimentos do outro e sempre se deslocam, atacam ou defendem-se em função do que o adversário fizer, ou para provocar determinado movimento deste. Joga-se sempre perto um do outro, mas não entram em choque para não quebrar a harmonia do jogo.
- 3) Jogo baixo – movimentos predominantemente baixos; grande parte dos movimentos requerem que as duas mãos estejam apoiadas no chão; as pernadas são, em geral, de pouca altura e as posições de guarda exigem que as pernas estejam flexionadas e o tronco e a cintura a baixa altura. Embora predomine o jogo a baixa altura, os movimentos em pé e em posições intermediárias têm importância quase equivalente, pois isso possibilita maior quantidade de movimentos e dá uma dinâmica especial ao jogo.
- 4) Ausência de violência – pretende-se atingir o adversário com alguns golpes, evitar que ele nos alcance, mas numa Angola bem jogada, a luta está inseparavelmente misturada com o jogo, que traga prazer e divirta os que jogam e os que observam. Pode-se verificar isso nos corpos descontraídos, nos rostos sorridentes dos jogadores e no prazer desfrutado de quem observa. Frequentemente quem é atingido por algum golpe sorri e se diverte com essa picardia de seu adversário, que conseguiu penetrar suas defesas.
- 5) Movimentos bonitos – é um dos elementos mais importantes da Angola, mas sempre utilizados com alguma finalidade. A beleza na Angola reside em movimentos encolhidos, fechados e com perfeito controle do corpo. A expressão do rosto, a

gestualidade das mãos e braços, a ginha mais dançada e a cadência geral dos movimentos são parte dessa beleza.

- 6) Música lenta – a capoeira Angola é cadenciada e se realiza num ritmo lento. A descontração do corpo e os movimentos lentos permitem que os jogos de Angola sejam muito mais demorados que os da Regional.
- 7) Importância do ritual – a capoeira tem regras não escritas, mas que estão presentes e regem seu desenrolar. Na Angola, o conhecimento destas regras é muito importante. Um bom angoleiro deve saber quando sair do pé do berimbau, como invocar proteção antes disso ou como se faz uma “Chamada de Angola” ou “Pedido de Aú”.
- 8) Teatralidade – aspecto muito importante que é a essência da capoeira Angola. Pode ser vista nas expressões do rosto, nos movimentos das mãos, fingindo medo, distração, alegria, convidando o adversário a jogar ou distraindo sua atenção.

A partir disso, o autor (1989, p. 93-94) também pontua as principais mudanças ocorridas na capoeira, que foram:

- 1) Malícia – um dos aspectos que a capoeira atual mais perdeu. Há uma unanimidade dos velhos mestres em ressaltar que a ênfase recai agora na velocidade, na força e nos movimentos acrobáticos.
- 2) Complementação – não há mais sincronização, o fluir do jogo e o estímulo-resposta da capoeira tradicional. A tendência é jogar mais afastado por causa da rapidez dos movimentos e dos movimentos acrobáticos. Não existe mais complementação, pois os jogadores não jogam mais um com o outro e sim exibem juntos, mas individualmente suas destrezas físicas.

- 3) Jogo baixo – Os capoeiristas jogam lento e o tempo todo abaixados quando jogam “Angola”, esquecendo-se que também se utilizam movimentos em pé e em posições intermediárias e, o que fazem basicamente, são movimentos de destreza física próximos ao chão, sem buscar a complementação com o adversário ou considerar que deveriam estar também lutando.
- 4) Violência – a ênfase na luta e a capoeira identificada exclusivamente como arte marcial, em detrimento dos outros aspectos, faz com que a violência esteja cada vez mais presente.
- 5) Movimentos bonitos – a estética continua sendo importante, busca-se a beleza nos movimentos, mas a concepção de beleza é diferente. O modelo a imitar, com as pernadas, é o das artes marciais orientais, e no aspecto acrobático, os da ginástica esportiva. Há também ênfase nos movimentos bonitos pela beleza em si, sem intenção de deslocamento, ataque ou defesa - sem objetivo.
- 6) Música lenta – a Regional só utiliza ritmos rápidos.
- 7) Importância do ritual – certos aspectos ritualísticos raramente são vistos fora das academias tradicionais, como por exemplo a “Chamada de Angola” ou o “Pedido de Aú” e também gestos rituais próprios da capoeira tradicional que são substituídos por outros. Isso ocorre por desconhecimento, má informação ou reinterpretação. Como exemplo o autor cita que no sul, antes de se iniciar um jogo, se pede a benção ao berimbau e, em seguida, se faz o sinal da cruz. Isto substitui o gesto do angoleiro, que para invocar proteção faz ou traz consigo o signo de Salomão (estrela de seis pontas). No sul também se toca o chão em frente ao berimbau, logo após terminar um jogo, o que não se observa

na capoeira tradicional.

- 8) Teatralidade – é o aspecto que mais se perdeu. O teatral sempre esteve misturado com o ritual e com a malícia.

2.1.3 Acontecimentos relevantes no processo de transformação da Capoeira

Considero alguns fatos importantes para um melhor entendimento do processo de transformação da capoeira. Muitos deles foram extraídos das obras de SILVA e SASAKI (1987, p. 35 - 38):

Muitos capoeiristas ingressaram na marinha, onde era permitido continuar o jogo da capoeira sob forma desportiva. Alguns viajaram em suas unidades navais e se exibiram fora do país, inclusive no Japão, onde tiveram que lutar em condições adversas – regras que não conheciam,... Não tiveram o mesmo êxito de Ciríaco Francisco da Silva, que no início do séc. XX venceu o japonês Sadamiko, campeão de Jiu-Jitsu, aplicando-lhe um fulminante rabo de arraia⁷. Enquanto o japonês fazia a saudação oriental, indo aos quatro cantos do ringue, o capoeirista enchia sua boca de saliva e quando o juiz deu o sinal de combate, o capoeirista soltou uma cusparada volumosa no rosto do japonês cegando-o momentaneamente e, de imediato, aplicou-lhe o violentíssimo rabo de arraia. O japonês foi ao chão desacordado. A luta durou pouquíssimos segundos e a multidão delirou.

Em 1907 surge a primeira tentativa de instituição de uma ginástica brasileira, com o opúsculo “O guia do capoeira ou ginástica brasileira”, cujo autor se apresentou sob as iniciais de O.D.C. Acredita-se que ele se escondeu por ser um oficial do exército, julgava prudente não revelar o nome pelos preconceitos que existiam em relação a capoeiragem. O folheto divide-se em: I) Posições; II) Negaças; III) Pancadas simples; IV) Defesas relativas e V) Pancadas afiançadas.

⁷ Rabo de arraia – Golpe de capoeira aplicado com o giro do corpo, com o tronco flexionado e próximo ao chão e uma das pernas em extensão. A parte do calcanhar é a que atinge o oponente, mais frequentemente na altura do rosto.

Muitos moços de boas famílias passaram a praticá-la, vendo nela excelente exercício de destreza e magnífico recurso de defesa pessoal.

Em 1928, Aníbal Burlamaqui publica um opúsculo sob o título “Ginástica Nacional - (Capoeiragem) Metodizada e Regrada”, que pode ser considerado o melhor trabalho elaborado no gênero. O autor demonstrou grande preocupação em fazer ressurgir a capoeiragem e lutava para que ela fosse considerada um método nacional de ginástica; estabelece regras para o jogo desportivo da capoeira e apresentava devidamente ilustrados os principais golpes e contra-golpes de que se valia essa modalidade de luta.

Em 1937, a Secretaria da Educação emitiu um registro oficial que qualificava o trabalho de Mestre Bimba como curso de Educação Física.

Em 1961, a capoeira foi introduzida sob a forma de desporto no currículo de ensino da polícia militar do estado da Guanabara.

Em 26 de dezembro de 1972, a capoeira foi homologada pelo Ministério da Educação e Cultura como modalidade desportiva. A Confederação Brasileira de Pugilismo, através de seu departamento especial de capoeira, baixou o “Regulamento Técnico” que nortearia a vida da capoeira esporte em todos os eventos e também determinou graduações oficiais no âmbito da competência nacional, e, sendo seus órgãos responsáveis a nível estadual, as respectivas federações. Nos moldes esportivos, a capoeira seguia a seguinte escala de graduações: 1º estágio – cordão verde; 2º estágio – cordão verde e amarelo; 3º estágio – cordão amarelo; 4º estágio – cordão amarelo e azul e 5º estágio – cordão azul. Este último caracterizava o aluno formado. Até este estágio, a graduação era de competência do próprio mestre – onde deveriam ficar pelo menos um ano em cada graduação. Para os próximos cordões envolvendo as cores verde/amarela/azul, caracterizando contra-mestre, as avaliações eram feitas pelo departamento técnico das federações estaduais de capoeira. Neste estágio deveria ficar no mínimo dois anos e ter no mínimo 21 anos para pleitear o primeiro cordão de mestre envolvendo pela primeira vez a cor branca (branca e verde),

onde deveria ficar no mínimo dez anos prestando bons serviços à causa da capoeira, o mesmo valendo para os outros cordões (branco e amarelo, branco e azul até chegar ao cordão máximo que era o cordão branco).

A primeira federação estadual de capoeira foi fundada em 14 de julho de 1974 em São Paulo e a segunda em 1984 no estado do Rio de Janeiro.

A capoeira teve seu primeiro campeonato brasileiro de luta individual em 1975, realizado em São Paulo.

Como forma de folclore através de conjuntos, grupo de dança e outros, a capoeira já era muito conhecida em outros países, mas na forma de competição, teve sua primeira participação em 1982 nos E.U.A, nas cidades de São Francisco e Nova York. A primeira participação esportiva internacional de capoeira teve lugar em São Paulo, envolvendo a seleção universitária paulista e atletas universitários de Stanford – Califórnia.

VIEIRA (1998) também pontua alguns fatos importantes:

Em 1932, no Engenho Velho de Brotas em Salvador, é fundada a primeira academia de capoeira. Ela foi fundada por Mestre Bimba e tinha o nome de “Centro de Cultura Física e Capoeira Regional da Bahia”. Foi a primeira em receber autorização oficial para o ensino da capoeira, em 1937, quando foi decretado o Estado Novo. O documento foi expedido pela secretaria de Educação, Saúde e Assistência Pública do Estado da Bahia, o mesmo órgão que reconheceu Mestre Bimba como professor de Educação Física (p. 138).

Nos anos 30 a Capoeira Regional incorpora os códigos da Educação Física militarista. Um fator importante que contribuiu para isso foi que Mestre Bimba ministrou aulas de 1939 a 1942 no Centro de Preparação de Oficiais da Reserva (CPOR) no Forte do Barbalho, em Salvador (p. 138).

Os Jogos Escolares Brasileiros (JEB's), que eram voltados para o esporte de alta competição, também representam uma parcela importante no processo de transformação da capoeira. Um pequeno resumo da história da capoeira dentro dos

JEB's foi realizado a partir da obra de BARBIERI (1994, P. 15-20).

A capoeira foi incluída nos JEB's em 1985, depois da implantação da Nova República. Com a derrota da ditadura militar, com a ruptura do “ciclo dos coronéis do Exército” como secretários de Educação Física e desportos do MEC (Ministério da Educação e Cultura) e com a participação fundamental de Bruno Silvério, a capoeira é eleita como uma das “modalidades esportivas” dos JEB's por unanimidade dos representantes das unidades da federação.

A primeira tentativa de competição foi organizada pela CBP, obedecendo a filosofia e regulamento da mesma. Esta realização se mostrou inadequada não só quanto à própria capoeira, como quanto à filosofia e princípios educacionais dos JEB's pós-ditadura. Mesmo assim, houve grande participação de diversos estados brasileiros e houve interesse dos mestres no que se referia à permanência da “modalidade” nos jogos.

No ano seguinte, optou-se pela mudança da coordenação da modalidade e também de seu regulamento. Deixou-se o esquema da CBP, que atribuía pontos aos golpes, etc, e adotou-se a roda de capoeira, que é a forma original e natural de sua manifestação. Desta forma a competição fluiu melhor, mas ainda se via necessidade de melhorar. Então em 1987, após contatos com velhos mestres de capoeira e outras discussões, a competição foi organizada e realizada da seguinte forma:

- substituiu-se a figura do árbitro pela participação efetiva dos velhos mestres como jurados, que atribuíam notas de 0-10 para cada participante;
- substituiu-se a figura do atleta de capoeira pelo aluno que praticava capoeira;
- deixou-se de valorizar apenas a performance atlética e valorizou-se aspectos na área da cognição, criatividade, da sociabilização, etc;
- a competição passou a ser realizada e avaliada em momentos:

1º) Roda – São Bento Grande da Regional e São Bento Pequeno de Angola⁸; 2º) Coreografia – mini-shows, apresentações; 3º) Concurso de Ladainha⁹; 4º) Seminário – exposição oral individual ou em grupo sobre temas relacionados à capoeira; 5º) Conferência com mestres – palestra com mestres antigos.

Após o resultado era realizada uma grande roda de confraternização com todos. Esse formato de competição foi um verdadeiro sucesso.

Com o governo Collor em 1990, o processo de transformação dos JEB's é interrompido e volta-se à década de 1970, enfatizando-se o esporte de alto rendimento e a premissa equivocada de que as nossas medalhas olímpicas seriam fruto do que se plantasse nos JEB's.

Professores, técnicos e auxiliares do “ciclo dos coronéis” retornaram ao cenário das decisões sobre o esporte educacional. A coordenação da competição de capoeira nos jogos é substituída e os velhos mestres afastados. Volta a figura do árbitro. Manifestos são elaborados e divulgados. Instala-se o caos.

Em 1991, mesmo com o dispositivo constitucional (art. 217), a capoeira, que é uma manifestação genuinamente brasileira, deixa de ser uma atividade dos JEB's.

Em 1992 a capoeira foi, mais uma vez, alijada dos JEB's.

Em 1994 tem-se a notícia, ainda, de que nem a capoeira e nem o esporte para portadores de necessidades especiais estavam incluídos no evento.

Acontecem mais manifestações, reuniões e reivindicações para a capoeira conseguir ser reintegrada aos JEB's de 1994, contando com a participação de 14 unidades da Federação, mais de cem alunos do ensino de 1º e 2º graus na faixa etária de 14 a 16 anos.

⁸ São Bento Grande da Regional e São Bento Pequeno de Angola – Ritmos da capoeira que impõem diferenças no desenvolvimento do jogo.

⁹ Ladainha – Geralmente faz a abertura da roda. É uma música que conta uma história, uma situação do momento ou não. É cantada no ritmo de Angola.

2.2 JOGO – ASPECTOS GERAIS

Há uma dificuldade muito grande em definir o jogo e verifica-se que vários autores têm diferentes pontos de vista. Por este motivo, optou-se por não utilizar muitos autores nesta etapa da pesquisa por não haver tempo suficiente para que se faça uma discussão adequada em torno do assunto.

Nos é possível compreender que os animais brincam tal como o homem, para isso, basta observarmos alguns animais e constatarmos que em seus movimentos diante de evoluções apresentam relações com o jogo humano, o que vem concordar com HUIZINGA (1945, p. 3-4), quando ele diz que o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, relaciona-se com a cultura humana; em sua aplicação direta ao indivíduo.

Segundo os estudos de BRUHNS (1993, p.15), o jogo fazia parte do contexto da vida das pessoas, estando diretamente ligado ao trabalho e aos cultos e com a ascensão industrial houve um desligamento, passando a pertencer ao lazer, desvinculado da coesão lógica na qual estava inserido.

O jogo enquanto cultura apresenta relações e características fundamentais como: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade, antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária, pois quando sujeito à ordens, deixa de ser jogo, passando a uma obrigação. O jogo relaciona-se à cultura por constituir uma das principais bases da civilização.

Para um melhor entendimento, faz-se necessária uma breve explanação sobre cultura, e, a cerca disto, pode-se dizer que o homem diferencia-se do animal pelo trabalho, pela linguagem, possibilitando transformações como ser cultural, superando o mundo natural dos animais. A palavra cultura, segundo ARANHA & MARTINS (1993, p. 06), “significa tudo o que o homem produz ao construir sua existência: as práticas, as teorias, as instituições, os valores materiais e espirituais”, podendo ter outros significados como cultura da terra ou cultura de um homem letrado. Já

DAMATTA (1986, p. 122) classifica a palavra cultura como “arma discriminatória” contra grupos sociais, cujos valores seguem tradições, como a dos índios, que “se encontram em estágio cultural muito atrasado”.

Ainda afirmando DAMATTA (1986, p. 125), a cultura é formada por regras, que permitem o relacionamento de indivíduos em grupo com o ambiente onde se vive. Portanto, para ele a cultura “é um conjunto de regras que nos diz como o mundo pode e deve ser classificado”.

No Dicionário de Educação Física e do Esporte (BARBANTI, 1994, p. 175) encontramos a seguinte definição de Jogo: “é uma forma de competição prazerosa cujo resultado é determinado por habilidades motoras, estratégias, ou chances, empregadas simplesmente ou em combinação.”

Do Dicionário Filosófico, retira-se que o jogo

“é uma atividade ou operação que se exerce ou se executa em vista de si mesma somente e não pela finalidade à qual tende ou pelo resultado que produz. Por este caráter Aristóteles aproximou o jogo à felicidade e à virtude porque também estas atividades se escolhem por si mesmas e não são ‘necessárias’ como aquelas que constituem o trabalho. (...) O próprio Kant não faz outra coisa se não reproduzi-lo dizendo que o jogo é ‘uma ocupação por si só agradável e não necessita de outra finalidade’ e contrapondo-o ao trabalho que é ‘uma ocupação por si só desagradável (penosa) que atrai somente pelo resultado que promete (por exemplo, pela recompensa)’. Mas Kant foi também o primeiro que empregou filosoficamente o conceito de jogo assim entendido, coligando-o estritamente com a atividade estética. Ele escreveu: ‘Todo jogo variado e livre das sensações (que não tenham como fundamento uma finalidade) produz prazer porque favorece o sentimento da saúde, exista ou não em nosso juízo racional um prazer pelo objeto ou o próprio gozo’. (...) Kant ressaltou depois a função biológica do jogo, que serve para manter desperta e reforçar a energia vital na competição com as demais energias do mundo. ‘Dois jogadores, diz ele, pensam estar jogando entre si; na realidade a natureza joga com ambos; e a razão pode convencer-se quando se reflita como os meios escolhidos dificilmente se adaptem à finalidade’. (...) Diz Schiller: ‘O animal trabalha se o movente de sua atividade é a falta de alguma coisa; e joga se o movente é a plenitude de sua força, se o estimula à atividade uma exuberância de vida’. O jogo não é estranho nem à natureza inanimada: a superabundância de raízes, folhas, ramos, flores e frutos de uma árvore com relação ao quanto é necessário para a conservação da própria árvore e de sua espécie, é o jogo da natureza vegetal. (...) O conceito já expresso por Kant de que o jogo tenha a função biológica de adestrar as atividades vitais, isto é, àquelas atividades que garantem a conservação do organismo, torna-se um lugar comum na filosofia e na pedagogia do séc. XIX. Para a formação deste lugar comum contribuiu potentemente aquela espécie de metafísica do jogo de inspiração romântica e precisamente schellinghiana, que Froebel colocou como base da sua teoria da educação. Para Froebel, o jogo está para o menino assim como o trabalho está para o

homem e a criação está para Deus: é a manifestação necessária da atividade do menino como o trabalho é daquela do homem e a criação daquela de Deus. Portanto o jogo infantil não é um passatempo: as disposições futuras do homem tanto com relação às coisas quanto com relação aos outros homens, formam-se na primeira infância, através do jogo. E, Froebel quis que toda a educação da primeira infância se desenvolvesse através do jogo, do qual deu uma minuciosa regulamentação. Também fora dos pressupostos metafísicos da doutrina de Froebel, a pedagogia moderna e contemporânea reconheceu ao jogo um caráter privilegiado de condição ou instrumento da primeira educação humana; enquanto a psicologia e a antropologia lhe reconheceram uma função biológica e social, isto é, sua utilidade aos fins da conservação do homem e da sua adaptação à sociedade; e enquanto a estética lhe reconheceu sua analógica com a atividade artística. (...) Groos valeu-se também do conceito de jogo para definir a atividade estética; mas a definição de jogo ficou sempre aquela aristotélica: o jogo é a atividade que tem em vista somente o prazer da própria atividade. Deste ponto de vista, o jogo tem sido freqüentemente uma espécie de tendência inata ou de instinto vital; que é uma outra maneira de expressar a função que cumpre de adestrar o homem, ou em geral o organismo vivente, às atividades que asseguram a sua conservação no mundo. Ao reconhecimento da função biológica, educativa e estética do jogo tem sido acrescido nos últimos tempos também o reconhecimento da função social. Tanto o jogo como atividade direta quanto o jogo como espetáculo, constituem hoje duas maneiras principais para o emprego de tempo livre de grande massa de trabalhadores; e exercem, portanto, uma função de correção e de equilíbrio das atividades sociais, que aguarda para ser estudada ainda em particular. Como já disse, a importância sempre maior atribuída ao jogo e a multiplicidade de funções que se lhe atribuem em vários campos não têm, todavia, modificado o seu conceito que ficou substancialmente aquele aristotélico: isto é, o conceito de uma atividade que tem por fim ela mesma e que é perseguida e exercida pelo prazer que lhe é intrínseco, não pelo efeito ou resultado que dela deriva. Todavia também este conceito deve ser hoje de qualquer maneira retificado. Em primeiro lugar, deve ser retificada a contraposição, que ele implica, entre o jogo e o trabalho. Esta contraposição não se verifica sempre e em todos os casos e não é nunca tão radical. Muitos trabalhos podem ser (ou podem se tornar) interessantes: e se o são ou se tornam, tornam-se com isto fim de si próprios e adquirem, completamente ou de alguma forma, o caráter de jogo. (...) deve-se hoje retificar um caráter que parece implícito na definição tradicional de jogo e que tem sido acentuado pela filosofia moderna: o caráter de espontaneidade ou de liberdade que tem sido contraposto ao caráter construtivo de trabalho, enquanto é comandado pelo fim ou pelo resultado que pretende alcançar. Ora este caráter de espontaneidade não pode ser entendido em sentido absoluto: todo jogo de fato tem restrições ou regras que delimitam as suas possibilidades. Também em um jogo simples e individual tais restrições existem: não se pode, por exemplo, jogar com um cubo como uma bola ou reciprocamente. Nos jogos coletivos as regras definem e regem o jogo de forma que não é possível jogar sem regras. Quando, na cultura contemporânea, faz-se uso do conceito de jogo como acontece por vezes por parte dos filósofos e dos economistas acentua-se exatamente este caráter do jogo, enquanto é guiado por regras, oportunamente escolhidas e estabelecidas para tornar possível a execução do jogo e a alternativa entre êxito ou não êxito do próprio jogo. A este caráter de jogo fez apelo Wittgenstein para falar de ‘jogos lingüísticos’, isto é, de linguagens diversas regidas cada uma por regras próprias. Ele considera, portanto, também a linguagem matemática como um jogo e entende por jogar ‘agir de acordo com determinadas regras’. E na economia assim denominada ‘teoria dos jogos’ considera o próprio jogo como uma atividade limitada por regras que consentem

ao jogador escolher, entre as estratégias igualmente possíveis, aquela que lhe assegura a máxima vantagem. Nestes empregos o significado da palavra compreende: primeiro - a limitação das escolhas que as regras do jogo impõem à atividade do jogador; segundo - o caráter não rigorosamente determinante destas regras que consentem a escolha entre várias condutas de jogo e eventualmente a determinação, caso por caso, da melhor conduta (isto é, daquela que assegura o sucesso ou melhor êxito do jogo). Estas características não eliminam obviamente aquelas tradicionais, já expressas por Aristóteles; mas a elas se somam, as corrigem e às vezes adquirem supremacia sobre elas como exatamente acontece no caso da teoria da linguagem como jogo e da teoria dos jogos na economia política.” (p. 559-561)

Conforme alguns autores comentam, o jogo é muito importante para o ser humano, sobretudo na fase da infância. Isso é reforçado por MIRANDA (1972), quando ele expressa sua idéia de que

“o jogo constitui uma atividade do ser humano e principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea, alivia a tensão interior e permite a reeducação do comportamento, o aumento da coeficiência de auto-confiança, a expansão do EU; e, às vezes, a sublimação das tendências instrutivas; faz a criança agir contra o medo; e favorece o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.” (p. 41)

Outro estudo que investigou a importância do jogo foi realizado por BECKER (1971):

“o jogo, base da educação física da criança é uma atividade formativa bio-psico-espiritual, imposta pela própria natureza e serve de motivo para atividade absolutamente indispensável na obra educativa, no desenvolvimento da raça e do indivíduo; é um elemento constante, que serve para despertar as capacidades do educando, criar situações nas quais o indivíduo revela o seu caráter, e descobre sua alma, permitindo intervenções diretas e oportunas.” (p. 72)

Confirmando e concordando com os autores acima citados, temos CHATEAU (1987), que continua falando sobre o assunto

“o jogo é uma atividade séria porque é pelas conquistas da criança no jogo que ela afirma o seu ser, sua autonomia e desenvolve sua personalidade calcada nas suas experiências. O jogo é a prova de habilidades e capacidades, daí, a necessidade de um público, para que a criança sintam-se orgulhosa de seus efeitos e perceba se atingiu seu objetivo. Encontra-se aí a seriedade do jogo: conseguir provar suas capacidades e habilidades.” (p. 36-37)

Segundo BRUHNS (1993, p. 20–23), é comum nas análises de diversos autores que para a atividade ser considerada jogo, é necessário apresentar os seguintes critérios: -aspecto desinteressado, entretanto percebe-se que o jogador tem certa preocupação durante o jogo, tem um envolvimento bastante acentuado, caracterizando

o jogo como “altamente interessado”; - a atividade lúdica não possui uma seriedade com preparação para a vida adulta; - prazer – existem trabalhos que apesar de não serem jogos, almejam subjetivamente o prazer; - desorganização – é comum esta opinião, pois para o observador passageiro, toda a agitação, troca de lugares, empolgação, pode levar a uma falsa idéia de confusão. Percebe-se uma não diretividade da ação em contraposição à fase do pensamento lógico, o qual sistematicamente dirigido; - espontaneidade – atividades não controladas; - libertação dos conflitos – espécie de “desforra” do EU pela supressão de algum problema ou porque uma solução torna-se aceitável. Para ela, para que ocorra o jogo, deve-se ter a oscilação entre a fantasia e a realidade. Existe o imaginário onde os desejos não-realizáveis podem ser realizados. Como a autora afirma, existem muitas teorias sobre o lúdico, onde se tenta colocar o fenômeno dentro de paradigmas, com explicações centradas no desenvolvimento biológico. Muitas dessas teorias oferecem visões parciais do fenômeno, colocando basicamente a importância na hereditariedade, em aspectos biológicos e fisiológicos. Não consideram a vida do homem em sociedade, com sua cultura influenciando-o em suas ações.

Ainda nos estudos de BRUHNS (1993, p. 39), verificam-se dois tipos de regras perceptíveis no jogo: as espontâneas e as transmitidas. As primeiras são de natureza “contratual e momentânea”, provém de uma socialização, da discussão e consenso entre as pessoas participantes do jogo. É uma relação entre iguais. As segundas são “institucionais” – são impostas pela “pressão” de gerações que a transmitem.

HUIZINGA citado por BRUHNS (1993) caracteriza o jogo como

“uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais, com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”. (p. 27-28)

A posição de WEBER quanto ao jogo, também citado por BRUHNS (1993,

p. 28) é: “... não se trata de um ‘passatempo’, senão da forma natural em que se conservam vivas e flexíveis as forças psicofísicas do organismo, uma forma de ‘exercício’ que, em seu caráter instintivo animal e inconsciente, encontra-se muito além de qualquer separação entre o ‘espiritual’ e o ‘material’, entre o ‘psíquico’ e o ‘corporal’, por mais que possa ser convencionalmente sublimada.”

Como coloca BRUHNS (1993, p. 104), talvez o que impulse o jogo seja o desafio despertado face a essa atividade e não na competição, como muitos comentam. Para ela, outro fator muito importante no jogo é o risco de não ser bem sucedido. A autora afirma que presencia-se no jogo o fenômeno da troca – quem joga sempre partilha algo com alguém em termos de experiência e vivência e também que as possibilidades e capacidades são testadas e a própria tentativa de superá-las é realizada num contexto lúdico.

Podemos ter uma idéia sobre qual é a função do jogo através do seguinte argumento de HUIZINGA:

“... desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassando os limites da atividade puramente física ou biológica, é uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa em jogo que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa, não se explica nada chamando ‘instinto’ no princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe ‘espírito’ ou ‘vontade’. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.” (1945, p.3-4).

Ainda utilizando o mesmo autor, pode-se observar alguns aspectos sobre o jogo na sua afirmação de que

“com o objetivo de relacionar o jogo e a cultura tenta-se aproximar as suas características formais do jogo, considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo, e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporários próprios, segundo a uma certa ordem e uma regra estabelecida.” (1945, p.16).

2.3 ESPORTE – ASPECTOS GERAIS

Do dicionário de Educação Física e Esporte (BARBANTI, 1994), temos que

“Esporte é uma atividade competitiva, institucionalizada, que envolve esforço físico e vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos cuja participação é motivada pela combinação de fatores extrínsecos e intrínsecos; Existe o esporte amador, que é uma forma organizada de atividade esportiva que não envolve o pagamento de salários, que ocorre primariamente durante o lazer, tanto na preparação como na execução; Esporte de elite – forma que objetiva uma performance elevada a nível regional, nacional ou internacional. Os principais critérios são os recordes e o sucesso internacional. Caracteriza-se pela racionalização (treinamento), quantificação (competição) e abstração (recordes, apresentação para a mídia). Atualmente constitui um show, espetáculo e fonte de entretenimento com grande importância econômica, direta ou indiretamente; Esporte de massa – refere-se às disciplinas esportivas com finalidade recreativa que permite a participação de uma grande parte da população; Esporte feminino – atividades físicas que são particularmente apropriadas para os interesses específicos das mulheres, especialmente com relação ao conteúdo e organização. Objetiva a restauração e a manutenção da saúde, o desenvolvimento das capacidades físicas e mentais e a melhora do rendimento esportivo; Esporte para deficientes – tipo de atividade desportiva para pessoas portadoras de deficiências que requerem instruções especiais e supervisão médica. Ele é usado como medida terapêutica e é legalmente reconhecido como reabilitação; Esporte para toda a vida – conceito originado nos EUA, com a idéia central de manter uma motivação duradoura nos alunos para praticar alguma atividade física durante toda a vida. Esses esportes ou atividades físicas são atrativos tanto para as crianças como para os jovens, adultos e idosos e podem ser praticados até uma idade bem avançada com alegria e satisfação. Exemplos: golf, tênis, jogging, boliche, badminton, arco e flecha, ciclismo, dança, tênis de mesa, caminhada, corrida, natação, etc; Esporte profissional – é a forma organizada de participação ativa em um tipo de esporte, com o objetivo principal de sobrevivência. O atleta profissional recebe salários pelo tempo gasto na atividade, e pelos resultados obtidos. A participação é regulada por um contrato entre o atleta e o clube ou um organizador e Esporte Universitário – Dentro dos vários serviços oferecidos pelas universidades/faculdades, está o esporte que pode ser considerado uma forma de esporte institucional que oferece atividade física para os membros da universidade/faculdade. Enquanto que a maior parte dos esportes oferecidos são recreativos, existem também esportes competitivos onde os estudantes podem participar de competições amistosas e competições estaduais e nacionais. A organização internacional responsável pelo Esporte Universitário é a Federação Internacional do Esporte Universitário (FISU), que realiza a cada quatro anos a Universíade ou Jogos Mundiais Universitários.” (p. 109 e 110)

Alguns autores definem esporte como a antítese do jogo, outros defendem que o esporte é o jogo institucionalizado – jogo regulado por regras e códigos e comandado por entidades dirigentes, como as federações.

BRACHT (1997) diz que

“o esporte é uma atividade com um conjunto de regras de fácil compreensão, ao contrário, por exemplo, das regras do jogo político que são complexas e muitas vezes não transparentes. O resultado de uma competição é anunciado imediatamente após o seu encerramento e não deixa dúvidas (...). A simplicidade de sua linguagem faz possível que um jogo de futebol seja entendido e apreciado tanto aqui no Brasil, quanto na China, por exemplo”. (p. 70)

Sobre esporte de massa e esporte de rendimento temos TOLKMITT (1985, p. 05), que expõe que “esporte de massa (lazer) é fundamentalmente popular, não formal, abrangendo todas as idades e classes sociais, suas ações são voluntárias e criam acesso à prática desportiva, à recreação e ao lazer” e WEIGELT citado por BRACHT (1986, p. 63), que salienta que “as condições do esporte de rendimento são simultaneamente as condições de uma sociedade de estruturação autoritária”.

Sobre o termo esporte, BRACHT (1989), admite que refere-se a uma atividade corporal com caráter competitivo surgida no âmbito da cultura européia e que com esta expandiu-se para todos os cantos do planeta. Ele entende que aqui são necessárias duas observações complementares:

“a) a cultura corporal de movimento não se restringe, nem deixa reduzir-se à forma cultural do esporte, onde o movimento é realizado sob os signos da competição e do rendimento, embora ele tenha se tornado a mais intensa expressão ou hegemônica; e b) pode parecer estranho a afirmação de que o esporte é um fenômeno recente com suas origens na Inglaterra dos séculos XVIII e XIX, pois a historiografia esportiva tradicional costuma identificar as origens do esporte, já em sociedades primitivas, como também, mais flagrantemente, na Grécia antiga. Aqui é preciso argumentar que a resposta a essa questão está em íntima ligação com o fato de na análise acentuar-se ou privilegiar-se as semelhanças, ou então, as diferenças daquela atividade que passou-se a chamar de esporte com aquelas atividades, por exemplo, que os gregos na antiguidade realizavam.” (p. 69)

O mesmo autor (1995, p 37) diz que o esporte moderno pode ser entendido como um fenômeno que se dá sob influência do que se está convencionalizado chamar de “modernidade”. Ele conta que as práticas corporais e as atividades sociais foram marcadas pela influência da religião e que o processo de construção do esporte moderno sofre influência das transformações sócio-culturais e absorve várias características da sociedade industrial moderna. BRACHT ainda cita GUTTMANN,

que resumiu o esporte moderno nos seguintes termos: secularização; igualdade de chances; especialização; racionalização; burocratização; quantificação e busca do recorde. Ele cita também RIGAUER, que afirma que há um paralelismo entre o processo de racionalização do treinamento esportivo e a racionalização do sistema produtivo na sociedade capitalista industrial.

2.4 BREVE HISTÓRICO - DO JOGO AO ESPORTE

Pela dificuldade em separar a história do jogo da história do esporte, optou-se por colocá-las em uma mesma etapa da pesquisa. Os autores utilizados nessa etapa foram BRUHNS (1993), DUNNING E ELIAS (In GARRIGOU e LACROIX, 2002).

Buscando a explicação do jogo na história, BRUHNS (1993, p. 67-102) tenta determinar suas características nas diversas etapas históricas do desenvolvimento da vida em sociedade, ressaltando a mudança de característica dessa prática, conforme foram se alterando as relações no processo de produção. BRUHNS resolve optar pela periodização sociedade pré-industrial, industrial e pós-industrial por sua percepção de uma grande mudança paralela a essas passagens, nos comportamentos, usos e costumes de acordo com os valores modificados da sociedade em geral, com nítida influência sobre o jogo.

Na sociedade pré-industrial o trabalho e o lazer estavam impregnados de ludicidade. As práticas relativas ao trabalho e ao jogo estavam integradas às festas, onde o homem relembra o mundo de seus ancestrais. Essas atividades (jogo e trabalho) tinham significados da mesma natureza, na vida essencial da comunidade. Festas religiosas tinham caráter cômico popular.

No séc. XVI, jogos de toda a espécie ocupavam um lugar preponderante. Nessa sociedade, o trabalho estava inserido nos ciclos naturais das estações e dos dias.

Os acontecimentos eram meras reproduções e reforçavam valores da época. Nas festas oficiais havia o reforço do estado de coisas existentes na época –

mantinham-se regras que conduziam a vida. Já nas festas populares, ocorria uma extrapolação da hierarquia de valores.

ELIAS cita que a Inglaterra é o berço do esporte e que as razões são fáceis de entender. Elas estavam primeiramente ligadas ao dinamismo particular da configuração da Europa Ocidental em seu conjunto.

As sociedades da Europa Ocidental foram unificadas no tempo do Império Romano e ainda hoje conservam os traços dessa experiência. Ele comenta que se fala em “idade das trevas” para qualificar o período que se seguiu à queda do Império Romano do Ocidente no século V e que este período é visto como período de desintegração total, de anarquia e desordem. Sendo esse período examinado a partir do processo sociológico figuracional, convém proceder uma distinção entre a unidade social e a interação social e ver que o fim da dominação do estado romano produziu não a desintegração, mas a emergência de uma forma de integração. Isso equivale dizer que a Europa da “idade das trevas” se caracterizou por uma forma de integração social instável, desunida e altamente descentralizada. Esse deslocamento inicial para unidades estatais feudais e descentralizadas era, sem dúvida, crucial para o estabelecimento das bases do processo a longo prazo de lutas pela hegemonia, pela eliminação e pela constituição do monopólio, as quais contribuíram para o advento dos estados-nação modernos e correlativamente, para a ciência moderna, para a industrialização e para o esporte moderno, ou aquilo que ELIAS chamava de “a esportivização das distrações”.

Foi no seio do “complexo de cultura” geral da Europa Ocidental, na Grã-Bretanha, e principalmente na Inglaterra, que essa “esportivização das distrações” sobreveio primeiro e as razões parecem estar ligadas à trajetória específica da formação do estado em outros estados-nação europeus emergentes. ELIAS e DUNNING colocam como exemplo a desunião da Alemanha e da Itália até o século XIX, que explica por que esses dois países não se tornaram sítios de “esportivização”. Na Itália as tradições locais tendiam a prevalecer sobre as tradições nacionais. Na

Alemanha, segundo ELIAS, uma cultura brutal do duelo esteve implícita de maneira central na incorporação da burguesia na classe dirigente. Processo durante o qual os valores humanistas foram suplantados. Além disso, nasceu na Alemanha um movimento ultranacionalista em favor do desenvolvimento de ginásticas e houve uma resistência alemã aos “esportes ingleses”.

Para ELIAS, o “processo de parlamentarização” do conflito político era um elemento central no processo de civilização inglês e aquilo que ele chamava de “esportivização das distrações” sobreviera correlativamente a esse processo de parlamentarização, processo durante o qual o *habitus* mais civilizado desenvolvido pelos aristocratas e pelos “gentlemen” levou esses dois últimos a desenvolver maneiras menos violentas e mais civilizadas em seu lazer. A parlamentarização revestiu as vidas políticas destes aristocratas e “gentleman”, e a esportivização, seu lazer.

Para BRUHNS (1993), na sociedade industrial o desenvolvimento da moral burguesa na época do advento capitalista vem reforçar a condenação dos jogos através da exigência de um comportamento puritano e ascético que iria influenciar no estilo de vida. Por outro lado, a nobreza reagia favorecendo a prática dos jogos esportivos para combater a rebeldia do ascetismo.

A burguesia era a favor do jogo esportivo como finalidade racional de contribuir para o reestabelecimento das forças gastas no trabalho e com a substituição da nobreza pela burguesia, os jogos passam a ser abandonados pelas pessoas de alta condição e passam ao povo e às crianças.

Para ELIAS e DUNNING é útil pensar o início da esportivização como tendo ocorrido em duas principais ondas; a primeira no século XVIII, onde os principais divertimentos que começaram a emergir como esportes modernos compreendiam o críquete, o golfe, a caça à raposa, as corridas de cavalos, o boxe; uma segunda no século XIX, onde o soccer e o rugby adotaram sua forma moderna. Pode-se dizer que os esportes que iniciam sua modernização com a onda do século XVIII eram organizados por “clubes” fechados. Na modernização que teve início no século

XIX, esses esportes se organizaram sob a forma mais aberta e universalista de “associações”, um fato que assinalou um deslocamento do poder dos grupos de proprietários de terra em favor dos grupos burgueses.

O principal local de onde provinha inicialmente essa segunda onda de esportivização era da elite das Public Schools, um tipo de escola que dispunha de um alto grau de independência em relação ao estado. Esse elevado grau relativo de autonomia facilitou a inovação nessas Public Schools, e isso, somado a um clima agudo de tensão e de competição entre elas, foi uma das primeiras condições da esportivização do futebol, o processo durante o qual o soccer e o rugby começaram a emergir enquanto esportes modernos.

No séc. XVIII, a medicina concebe uma nova técnica de higiene corporal: a cultura física, inspirada nos velhos “jogos de exercícios”. No final deste século, os jogos recebem uma nova justificativa, com conotação patriótica: preparavam os rapazes para a guerra. No século das luzes observa-se um processo de laicização, incidindo diretamente na oposição entre corpo e alma, o que é um fator fundamental para transformações ideológicas, filosóficas e científicas dos anos seguintes. O corpo começa a se transformar em objeto. A ciência começa a estudar o corpo sem medos e pudores.

Em nome da racionalidade e da produtividade crescentes, em concordância com o novo sistema de produção em ascensão, o lúdico e todo seu caráter de improdutividade, como muitos o enxergam, é relegado à criança (não respondiam às exigências produtivas) e ao povo (seria produtivo, mas não se apoderaria dos meios de produção).

Na Inglaterra os jogos foram transformados, sendo adotados pela burguesia e pelo “esporte” do séc. XIX. No início deste século, a classe economicamente privilegiada inventa a atividade esportiva para satisfazer as suas necessidades, reunindo-se nos clubes para praticá-las. Havia uma tendência na Inglaterra em direção a uma cultura técnica e científica, contrapondo-se à desvalorização da cultura

humanística.

Para garantir para si essas práticas, a burguesia definia o “amadorismo” (1866). Em 1893 ocorre a primeira divisão entre o esporte profissional e amador, que torna-se para a burguesia ao mesmo tempo espetáculo, fonte de receitas e ócio educativo, sendo trabalho para os operários.

Até o séc. XIX ainda havia certa espontaneidade que começa a desaparecer à medida do avanço da transição para uma sociedade industrial urbana e características nacionais passam a prevalecer, sendo administradas por associações privadas.

Com as classes sociais se defrontando em competição, as regras passam a ser necessárias.

Por volta do final do século XIX, várias dessas formas de esporte - ingleses na origem – começaram a se propagar através do mundo. A Inglaterra foi o principal local de nascimento dos elementos do vocabulário e da prática do esporte moderno, no entanto, houve resistência à disseminação dos esportes ingleses na Europa.

A difusão dos esportes como o soccer da Inglaterra é a prova do nível de maturação que eles haviam atingido.

No início do séc. XX o esporte é apontado como uma tendência cada vez maior a ser um elemento da civilização, desligado do contexto cultural, muito diferente das atividades lúdicas da sociedade pré-industrial.

A corrupção do jogo é uma das causas da distorção principal que o esporte sofreu ao longo do tempo, assim como o caráter anti-lúdico da organização esportiva.

O valor evidente passa a ser o trabalho e o corpo passa a ser visto como meio de produção. A alteração de valores se justifica através de um utilitarismo, a conduta racional que guiará o trabalho parece vir do valor religioso e a partir do trabalho são definidas todas as outras atividades.

Desponta uma ciência direcionada para uma especialização no trabalho industrial, tratando o homem como máquina. A razão vai conquistando espaço e se verifica o ideal da eficiência, o crescimento econômico, os lucros, as realizações. O

jogo cede terreno ao esporte que assume regras rígidas, despoja-se do voluntarismo, liberdade, etc, e enquadra-se nas exigências do sistema.

O esporte toma dimensões astronômicas, ainda mais pela influência dos meios de comunicação e se torna instrumento ideológico ou fator de sociabilização.

Há toda uma burocracia que remete o esporte a um caráter de instituição, dessa forma, tornando-se um instrumento de controle social. O homem se adequa às exigências externas, correspondendo às condições de trabalho. A disciplina surge como fenômeno universal.

O avanço técnico-científico conduziu a transformações nas relações de produção, resultando de preocupações diversas, proporcionando o surgimento de uma sociedade com características próprias.

Na sociedade pós-industrial, nota-se a formação de uma nova sociedade após a II Guerra; era a sociedade do capitalismo multinacional, da mídia, da obsolescência programada, do advento da cultura do automóvel, do uso da TV e outros meios de comunicação.

Há a substituição do raciocínio humano pelos poderes eletrônicos da computação. A sociedade é totalmente “aparelhizada” e cria um “mundo codificado”. O homem é simbolizado por cartões e códigos de barras e dentro deste automatismo está o esporte, que utiliza-se de aparelhos sofisticados, computadores, etc, mostrando o atleta como um “produto de laboratório”. As marcas são perseguidas incessantemente.

O lazer é um valor em evidência. Tenta-se colocar o “tempo livre” à disposição do consumo. Ocorre também uma hipervalorização do corpo.

Com relação à vida social, percebe-se uma passagem do coletivo para um individualismo progressivo.

Tudo precisa tornar-se obsoleto o mais rápido possível. A ciência e a técnica passaram a ser exploráveis economicamente. O raciocínio cibernético passou a ser desenvolvido com certa rapidez e eficácia. As conquistas da informática também são aplicadas ao lúdico.

A medida é sinônimo de segurança e controle – tudo é passível de medição (sexo, palavra, lazer,...), e o esporte, sem dúvidas, utiliza-se dessas medidas também.

DUNNING e ELIAS concluem que o esporte moderno não é uma espécie de “forma pura de sociabilidade competitiva” numa forma abstrata, mas envolve seres humanos concretos, que não são apenas racionais, mas também emocionais, e cujas estruturas das personalidades e cujos códigos sociais interiorizados refletem uma etapa particular do processo de civilização, que por sua vez, é um processo contínuo.

2.5 PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENCONTRADAS ENTRE ESPORTE E JOGO

Para BRUHNS, no jogo, em geral, prevalece o caráter do riso, do cômico, da zombaria, enfim, da brincadeira. Ela chega à conclusão de que no jogo existe um parceiro e no esporte, um adversário e as diferenças entre jogo e esporte recaem sobre uma grande ansiedade, a cobrança de resultados, a técnica, levando a um adestramento e relacionada à característica de utilidade.

Para a autora,

“no jogo há espaço para a liberdade e a criatividade encontra-se presente. São permitidas às pessoas a discussão e modificação de regras, sem a presença de uma ‘autoridade’ para decidir por elas e da qual dependeriam para a aplicação de regulamentos, aos quais teriam que obedecer sem contestação, sob a ameaça de expulsão... os jogadores estão sempre em nível de igualdade na tomada de decisões...” (BRUHNS, 1993, p. 49)

Em contrapartida, “no esporte, os jogadores são estimulados a vencer de qualquer maneira e analisados por porcentagem de pontos, marcas, etc. A acumulação está sempre presente para lembrar que tudo é aquisitivo, competitivo, com limitações e comparações”. (BRUHNS, 1993, p. 49)

No QUADRO 2 podemos observar as principais diferenças entre jogo e esporte.

QUADRO 2: OBJETIVOS DO JOGO E DO ESPORTE

PRINCIPAIS OBJETIVOS DO JOGO	PRINCIPAIS OBJETIVOS DO ESPORTE
Busca da alegria Divertimento Relaxamento Sociabilidade Regras sujeitas à modificações Extensivo a todas as faixas etárias Possibilidade para todos Recursos financeiros modestos Despreocupação	Busca do reconhecimento público Performance Ambição de recorde Distinção Regras impostas Limitações biológicas e faixas etárias pela performance Recursos financeiros elevados Ganhos financeiros Ascensão social

FONTE: DIECKERT, 1984, p. 74-75.

3 METODOLOGIA

O trabalho em questão partiu de uma revisão bibliográfica com base no método dedutivo, objetivando-se chegar à uma conclusão.

A busca de informações foi, inicialmente, a respeito da Capoeira, seguindo com informações sobre o jogo e o esporte. Para tanto, tornou-se necessário pesquisar obras de autores que tiveram estes temas como objeto de estudo e, a partir daí, fazer uma correlação entre as respectivas obras.

Estas buscas de investigação literária partiram de livros e artigos encontrados em bibliotecas, bem como materiais fornecidos pelo orientador da pesquisa, que foram fichadas de acordo com o grau de importância e posteriormente revisadas para o desenvolvimento da pesquisa.

4 CONCLUSÃO

A história da capoeira se parece muito com a história do jogo e sua transição ao o esporte. No início tinha um sentido, que era a luta de um povo em ânsia de liberdade e depois esse sentido vai tomando outros rumos devido a diferentes momentos históricos. O jogo da capoeira vai sendo abandonado. Tivemos, como exemplo de um momento histórico, a influência militarista e capitalista, onde o corpo começa a ser visto como objeto. A capoeira começa a ser administrada em instituições de ensino, academias, clubes,...

BOURDIEU (1983, p. 137) defende que “A história do esporte é uma história relativamente autônoma que, mesmo estando articulada com os grandes acontecimentos da história econômica e política, tem seu próprio tempo, suas próprias leis de evolução, suas próprias crises, em suma, sua cronologia específica”.

Fazendo a análise da Capoeira a partir do referencial acima descrito, observa-se que a “autonomia” e a “história própria” a que BOURDIEU se refere estão presentes também na Capoeira.

Na primeira parte da revisão pudemos ver os diversos momentos da organização e redefinição do que seria a “autêntica cultura brasileira”.

É fato que toda a história da capoeira é muito confusa, pois há uma grande escassez de documentação que fale sobre o assunto e, em todo o seu histórico, o que aparece são suas características de dança, seu aspecto lúdico e também seu poder de luta.

Podemos observar no discurso de quase todos os autores as palavras: luta, folclore, diversão, manifestação cultural, dança, defesa pessoal, brincadeira, entre outras, na definição da capoeira. Todavia, todos eles enfatizam a palavra *jogo*.

No início a capoeira era a arma que servia para conquistar a liberdade. Era uma forma de defesa onde eram utilizados seus próprios corpos. Já no princípio era

chamada de brincadeira ou “vadiação” dos angolas.

Os escravos levaram a dança-luta para os quilombos e deram a ela novas formas, tornando-a mais eficiente e caracterizando-a mais como luta.

Como a capoeira sempre esteve presente em defesa dos escravos, foi considerada prática de marginais, que passaram a ser vigiados pela sociedade e punidos pelos códigos penais.

Em vista da marginalidade e do preconceito que sofria a capoeira, Mestre Bimba passou a estudar a luta que ele considerava fraca contra os opressores. Ele queria torná-la mais eficiente e respeitada, sistematizando então a capoeira Regional.

No decorrer do governo de Getúlio Vargas a capoeira finalmente passa a ser praticada livre de repressões. Sua aceitação se deve a Mestre Bimba.

A transformação da capoeira em “atração turística” também atuou no processo de sua incorporação às instituições oficiais, o que veio ocorrer com maior intensidade a partir do final da década de 40.

Nos anos 70-80 a capoeira era vista como uma manifestação que buscava se firmar como esporte. Sua prática em instituições mais respeitadas ainda causava estranheza. Esse período ficou marcado como a época dos grandes projetos relacionados à capoeira: capoeira na escola, na Universidade, nos cursos de licenciatura, para portadores de necessidades especiais, nas dissertações e teses acadêmicas. Nesta época a capoeira conquistou seu lugar no cenário esportivo, mesmo que sob a égide da Confederação Brasileira de Pugilismo (CBP).

As competições se iniciaram após a regulamentação da capoeira pela CBP e depois, pela Confederação Brasileira de Capoeira (CBC).

Antes as competições de capoeira assemelhavam-se às de outras modalidades, sem considerar toda a sua riqueza, reduzindo-a a um simples esporte de combate. Com as mudanças das competições para um formato próximo aos das próprias rodas de capoeira, a avaliação dos atletas se tornou mais completa e elaborada, mas ainda muito subjetiva. Neste processo, a participação dos Jogos

Escolares Brasileiros (JEB's) foi importantíssima, pois foi um local de testes que serviu para a elaboração e construção de uma visão mais global da capoeira.

Os anos 80 foi uma década de expansão dos grandes grupos, que foi um modelo que se firmou na organização da capoeira. No início desta década houve uma renovação das tradições e dos “velhos mestres”. Houve também o fortalecimento dos grupos de Angola, que ganhavam espaço quando a esportivização começou a aparecer.

Na segunda parte da revisão, verificou-se que mesmo com a dificuldade em se definir jogo, é ponto comum para quase todos autores estudados dizer que no jogo não pode haver finalidade alguma, deve ter por fim ela mesma e é perseguida e exercida pelo prazer que lhe é intrínseco e não pelo efeito ou resultado que dela deriva, embora todo jogo tenha restrições ou regras que delimitam suas possibilidades. Não é possível jogar sem regras. Deve ser uma atividade voluntária, livre, espontânea, com baixo nível de organização, prazerosa, desligada de interesses materiais e onde deve ocorrer o fenômeno da troca. Temos também que no jogo há uma multiplicidade de funções. Em geral, ele promove o desenvolvimento físico, mental, emocional e social.

Para BRUHNS (1993), para que ocorra o jogo deve-se ter a oscilação entre fantasia e realidade e na capoeira isso ocorre a todo momento.

Verificamos na capoeira a presença das regras “espontâneas” e das “transmitidas” que BRUHNS (1993, p. 39) cita, pois existem algumas regras que vem desde as rodas mais antigas e também as regras que são criadas por cada grupo, em cada roda e, até mesmo em cada competição realizada, cada uma tem um conjunto de regras diferentes, que resultam da discussão e consenso entre os organizadores daquele determinado evento, assim como existem aí as regras que foram impostas e herdadas de outras gerações que as transmitiram.

Temos que no jogo presencia-se o fenômeno da troca, que as possibilidades e capacidades são testadas e que a própria tentativa de superá-las é realizada de forma lúdica. Teoricamente na capoeira deveria haver essa troca ou complementação, como diz FRIGÉRIO (1989).

No jogo há algo que transcende as necessidades imediatas da vida, assim como na capoeira. Na maioria das vezes, no momento em que se está jogando, se esquece de tudo ao redor e só se presta atenção àquele momento único, como uma viagem momentânea.

A corrupção do jogo é uma distorção que a capoeira também vem sofrendo, assim como também o caráter anti-lúdico da organização esportiva.

O capoeirista também começa a ser tratado como máquina – dopping, vencer os limites - a razão conquista espaços, verifica-se o ideal de eficiência, o crescimento econômico. O jogo vai cedendo espaço ao esporte, que tem regras rígidas e que enquadra-se nas exigências do sistema.

A disciplina é um fenômeno universal e não é deixada de lado na capoeira. Ela é cobrada cada vez mais, desde sua utilização por Mestre Bimba.

Temos agora os capoeiristas de laboratório, a busca de superações. Os meios de comunicação também tem forte influência em todo esse processo.

O lazer é um valor em evidência e ocorre a hipervalorização do corpo. As pessoas estão cada vez mais individualistas.

Desde o início do século XX, o esporte tem uma tendência cada vez maior de ser um elemento da civilização, desligando-se do contexto cultural. Ele é uma atividade competitiva e institucionalizada.

No esporte amador não há o pagamento de salários e ocorre durante o lazer. A capoeira se situa mais próxima ao esporte amador e também ao de massa, que refere-se às disciplinas esportivas com finalidade recreativa que permitem a participação de uma grande parte da população. O esporte de massa é também popular, não formal, abrangendo todas as idades e classes sociais. Suas ações são voluntárias e criam acesso à prática desportiva, à recreação e ao lazer.

Não existe ainda a capoeira como esporte profissional, pois não há uma forma organizada de participação ativa na modalidade com o objetivo principal de sobrevivência. Atualmente não se tem notícias de nenhum atleta que receba salário

pelo tempo gasto na atividade para treinar, competir ou pelos resultados obtidos. Existem raríssimos atletas que têm apoios (roupas e suplementos alimentares) de empresas. No entanto, esses atletas recebem esse tipo de apoio porque estão sempre em revistas esportivas, que falam sobre a vida deles ou de seus grupos, e não porque estão envolvidos em competições. Não existe ainda o contato entre atletas de capoeira com clubes ou organizadores.

Na capoeira já existem competições a nível regional, nacional e internacional. Sabe-se do interesse de sua inclusão nas Olimpíadas, mas isso está ainda muito distante. Esta modalidade também apresenta algumas outras características do esporte como treinamento e apresentação para a mídia, embora esta última não seja em grande escala. Seus shows e espetáculos são fonte de entretenimento e tem grande importância econômica para seus realizadores. Isso se acentua quando se fala em shows e eventos internacionais.

Pode-se observar na capoeira uma grande ansiedade, a cobrança de resultados, a técnica, levando a um adestramento e relacionamento com a utilidade.

Situar a capoeira no contexto de esporte ou jogo não é tarefa fácil e, cruzando as informações das partes do estudo, podemos concluir que a capoeira começa a sofrer uma transformação acelerada com as inovações que Mestre Bimba implantou. Ela passa a ser luta propriamente dita e deixa de lado a brincadeira e a “vadiação”. São acrescentados novos movimentos, aparecem os novos praticantes das classes médias e altas e a capoeira passa a ser praticada dentro da legalidade e a ser valorizada como luta e tradição cultural. Ela começa a ser praticada em locais fechados e a servir de “ganha-pão” para os mestres.

Como VIEIRA (1998, p. 10-11) afirma, podemos ver que Mestre Bimba foi o principal agenciador da introdução de uma nova visão de mundo no ambiente da capoeira a partir da década de 30, através da criação de uma capoeira envolvida em métodos e cerimoniais orientados por uma perspectiva nacionalista. Ele implementou modificações nos códigos da luta e reuniu em torno de si uma comunidade integrada

pelos novos padrões de conduta.

Houveram grandes modificações produzidas na ordem gestual do jogo e também no campo simbólico em todo o processo de transformação da capoeira.

Segundo mestres antigos, houve um avanço na técnica e um aumento da violência com o processo de institucionalização da capoeira. Daí vem a descaracterização que pode ser entendida como a perda da essência da capoeira, presente em seus rituais e em sua visão de mundo. Temos como exemplo a dificuldade dos “novos” capoeiristas em se utilizar da mandinga – que é de grande importância na capoeira – durante o jogo, fazendo fintas, fingindo golpes e iludindo o adversário, preparando-o para um golpe certo. Para Mestre Curió (in VIEIRA, 1998, p. 112), a mandinga “é sagacidade, é você poder bater no adversário e não bater. É você mostrar que não bateu porque não quis”.

Podemos notar que muitas das transformações ocorridas com a capoeira sofreram influências do militarismo. O fato de ser um esporte de combate aparecia como fator favorável ao seu aproveitamento pelas instituições de alguma forma vinculadas ao Estado, que pregavam a difusão das doutrinas militares como fator de preservação da segurança nacional. Mestre Bimba sofreu grande influência relacionada a isto para a criação da Regional.

Para VIEIRA (1998, p. 09), a introdução de novos elementos faz com que se rompa a dialogia no jogo da capoeira e que tende-se a suprimir o componente de ludicidade e propriamente de “jogo”. Ele também diz que “se as manifestações do lúdico são essencialmente atemporais, a Regional representa a introdução da capoeira num universo que administra e regula as menores ações humanas”. (1998, p. 168)

É importante lembrar que Mestre Bimba representa o mais importante componente das tradições da capoeira. Ele é o capoeirista mais lembrado em todas as situações em que se fala da antiga capoeira. Existem, inclusive, diversas cantigas que falam sobre sua vida, seus feitos e o impacto que teve sua morte.

Apesar de haver uma forte tendência em relacionar o surgimento da capoeira

Regional com o processo de descaracterização das tradições populares, na dinâmica de sua apropriação pelas classes dominantes, podemos notar que não seria possível manter inalterada a Angola ao longo de sua existência, pois em uma sociedade que é dinâmica, o que não a acompanha cai no esquecimento ou não é reconhecido.

A capoeira acompanha essa dinamicidade e, segundo VIEIRA (1998), ela sofre, basicamente, dois tipos de reformulações: uma delas vem de fora, dos diferentes contextos culturais, sociais, políticos e econômicos; e o outro acontece por dentro, a partir de um esforço reflexivo dos representantes da capoeira de ajustar a sua prática às mudanças estruturais da sociedade brasileira, o que vem a se identificar com a idéia de BORDIEU (1983) que diz:

“... a divulgação do esporte desde as escolas da ‘elite’ até as associações esportivas de massa, é necessariamente acompanhada tanto de uma modificação das funções que os próprios esportistas e os que os enquadram dão à prática, quanto de uma transformação da prática esportiva que vai no mesmo sentido da transformação das expectativas e exigências do público, que por sinal engloba muito mais que os antigos praticantes”. (p. 147).

Todas as transformações que ocorreram com a capoeira são fatores relevantes para o entendimento do processo histórico pelo qual passa a sociedade brasileira, principalmente se captados pela problemática da modernização cultural e política.

Com o passar do tempo a capoeira se tornou um jogo. Isto ocorreu no momento em que não tinha mais a finalidade de defesa, e sim de manifestação cultural. De algum tempo para cá, a capoeira tem a finalidade de empregar muitas pessoas e na maioria das vezes serve como única fonte de renda para estas pessoas, mas não como atletas e sim como professores.

Mesmo com as regras estabelecidas para o jogo da capoeira, com a realização de competições dentro e fora do país e com todas as transformações que ela sofreu, a capoeira não pode ainda ser reconhecida como esporte, pois não existem regras padrões instituídas para esta modalidade.

Ainda sobre isso, nos parece que o melhor formato para uma competição de capoeira seja aquele realizado nos JEB's de 1987, que foi o que mais agradou a

comunidade capoeirística da época e acredito que também a da atualidade, pois as competições que se realizam atualmente aproximam-se deste formato. Este modelo de competição não condiz com o esporte de alto rendimento, o que se comprova pelo fato da capoeira chegar a ser retirada dos JEB's em 1991 por este motivo.

Temos que se no jogo há espaço para a liberdade, é permitida a discussão e a modificação das regras, os jogadores estão sempre em nível de igualdade na tomada de decisões, vemos todas estas características na capoeira. No entanto, se no esporte os jogadores são estimulados a vencer de qualquer maneira e avaliados por pontos, tudo é aquisitivo, competitivo, com limitações e comparações, também vemos a capoeira nestas situações por algumas vezes. Na capoeira muitas vezes se tem um parceiro, mas, não raro, também se tem um adversário.

É necessário termos em conta que a capoeira em forma de esporte é apenas uma face da modalidade. A capoeira não se reduz à apenas isso. Apesar da capoeira não ter hoje os mesmos objetivos e metas que tinha quando foi criada, ela ainda não perdeu sua identidade cultural e histórica.

Vale dizer que nos anos 90 a capoeira ganha o mundo como cultura e não como modalidade esportiva. Atualmente não há grupo no Brasil que não tenha representantes no exterior e por muitas vezes, se não em todas, os brasileiros que vão para fora do país ensinar a capoeira conseguem entrar e morar legalmente no país para ensinar nossa cultura. A capoeira é vista e reconhecida em qualquer grande cidade do mundo e não é novidade dizer que ela é muito mais valorizada e reconhecida no exterior do que em seu próprio país de origem.

A Capoeira apresenta caráter multifacetado; ora assume características do jogo, ora do esporte, assim como pode ser dança, luta, folclore, ou outra coisa.

O objetivo de classificar a capoeira como jogo ou esporte não foi atingido, pois a transformação da capoeira em esporte ainda está em processo. Ao mesmo tempo, ela não apresenta apenas as características do jogo. A Capoeira só se esportivizará quando a comunidade capoeirística chegar a um denominador comum no

que diz respeito aos confrontos que existem acerca desta esportivização (esporte x cultura). Nessa modalidade existe uma enorme diversidade, o que é uma barreira para a esportivização e ao mesmo tempo responsável por toda a riqueza e a magia que a capoeira tem. Não sei até que ponto essa esportivização será boa para a capoeira, no entanto a considero praticamente inevitável.

Com este estudo pudemos compreender um pouco desse processo de mudança social, incluindo aí a renovação de valores e novas relações de significação que envolvem a arte-luta em questão. Pudemos entender também como se romperam as barreiras culturais e institucionais à difusão da prática desta modalidade em outros ambientes sociais além daquele em que surgiu como manifestação típica da cultura popular através da sua nova concepção esportiva.

Espero ter colaborado para um conhecimento um pouco mais aprofundado sobre a capoeira, examinando a dinâmica de sua incorporação à sociedade brasileira. Espero também ter proporcionado o surgimento de novas questões, que resultarão em outras pesquisas sobre o assunto, pois este, obviamente, não se encerra por aqui.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, B. **Capoeira: a brazilian art form – History, Philosophy, and Practice**. Berkeley, California: North Atlantic Books, 1986.

ALMEIDA, R. C. A. de. **Bimba: perfil do mestre**. Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1982.

_____. **A de A saga de Mestre Bimba**. Salvador: Ginga Associação de Capoeira, 1994.

ARANHA, M. L. de A. & MARTINS, M. H. P. **Filosofando: Introdução à filosofia**. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 1993.

AREIAS, A. das. **O que é Capoeira**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

BARBANTI, V. J. **Dicionário de Educação Física e do Esporte**. São Paulo: Manole, 1994.

BARBIERI, C. **Um jeito brasileiro de aprender a ser**. Brasília: DEFER, Centro de Informação e Documentação sobre a Capoeira (CIDOCA/DF), 1993.

_____. **Capoeira nos JEB's: Programa nacional de capoeira**. Brasília: DEFER, Centro de Informação e Documentação sobre a Capoeira (CIDOCA/DF), 1994.

BECKER, E. **Educação Física na Escola Primária**. São Paulo: Comemorativa, 1971.

BOURDIEU, P. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BRACHT, V. A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo... capitalista, **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Rio de Janeiro, jan., 1986, p. 62-68.

_____. Considerações sobre o fenômeno esportivo, **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. Rio de Janeiro, 1989, p. 69 - 73.

_____. In: NETO, F. A., GOELLNER, S. V. e BRACHT, V. (Orgs.). **As ciências do esporte no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 1995.

BRUHNS, H. T. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1993.

CAPOEIRA, N. **O pequeno manual do jogador de capoeira**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Gòund. 1986.

CARYBÉ. **As sete portas da Bahia**. São Paulo: Martins, 1962.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CHAUÍ, M. **Conformismo e Resistência: aspectos da cultura popular no Brasil**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1989.

DAMATTA, R. **Explorações: Ensaio de Sociologia Interpretativa**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

DIECKERT, J. **Esporte de lazer, tarefa e chance para todos**. Rio de Janeiro: Livro Técnico, 1984.

ELIAS, N. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992, p. 187-221.

FALCÃO, J. L. C. **A escolarização da capoeira**. Brasília: ASEFE – Royal Court, 1996.

FRIGÉRIO, A. Capoeira: de arte negra a esporte branco. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 10, p. 85-98, jun. 1989.

GARRIGOU, A. e LACROIX, B. **Norbert Elias: A política e a história**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

HUIZINGA, J. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1945.

MIRANDA, N. **200 jogos infantis**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1972.

MOURA, J. **Capoeiragem – Arte & Malandragem**. Salvador, Secretaria Municipal de Educação e Cultura (Cadernos de Cultura, 2), 1980.

PRONI, M. W. **Coletânea: II Encontro Nacional de História do Esporte, Lazer e Educação Física**. Campinas: Autores Associados DEF/ UEPG – FEF/ UNICAMP, 1994, p. 400 - 410.

REGO, W. **Capoeira Angola: ensaio sócio-etnográfico**. Salvador: Itapuã, 1968.

SANTOS, A. O. dos. **Capoeira – Arte-luta brasileira**. Curitiba: Imprensa Oficial do Estado, 1993.

SANTOS, V. S. dos **Conversando “nos Bastidores” com o Capoeirista**. 2ª ed. São Paulo: Ed. Parma Ltda., 1996.

SILVA, G. de O. **Capoeira: do engenho à universidade**. 2ª ed. São Paulo: CEPEUSP, 1995.

_____ e SASAKI, Y. **Clínica de Esportes – Capoeira e Karatê**. São Paulo: CEPEUSP – Centro de Práticas Esportivas da USP, 1987.

SOARES, C. E. L. **A negregada instituição: os capoeiras no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Secretaria Municipal de Cultura, Departamento Geral de Documentação e Informação Cultural, Divisão de Editoração, 1994.

TOLKMITT, H. C. Sugestões de uma alternativa para a filosofia do EPT no Brasil. **Comunidade Esportiva**. nº 35. Rio de Janeiro, nov./dez., 1985, p. 2-8.

UFPR – **Normas para a apresentação de Documentos Científicos** (vols. 2, 6, 7 e 8). Curitiba: Editora UFPR, 2002.

VIEIRA, L. R. **O jogo de capoeira: cultura popular no Brasil**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.